竜とそばかすの姫

オフィシャルガイドブック

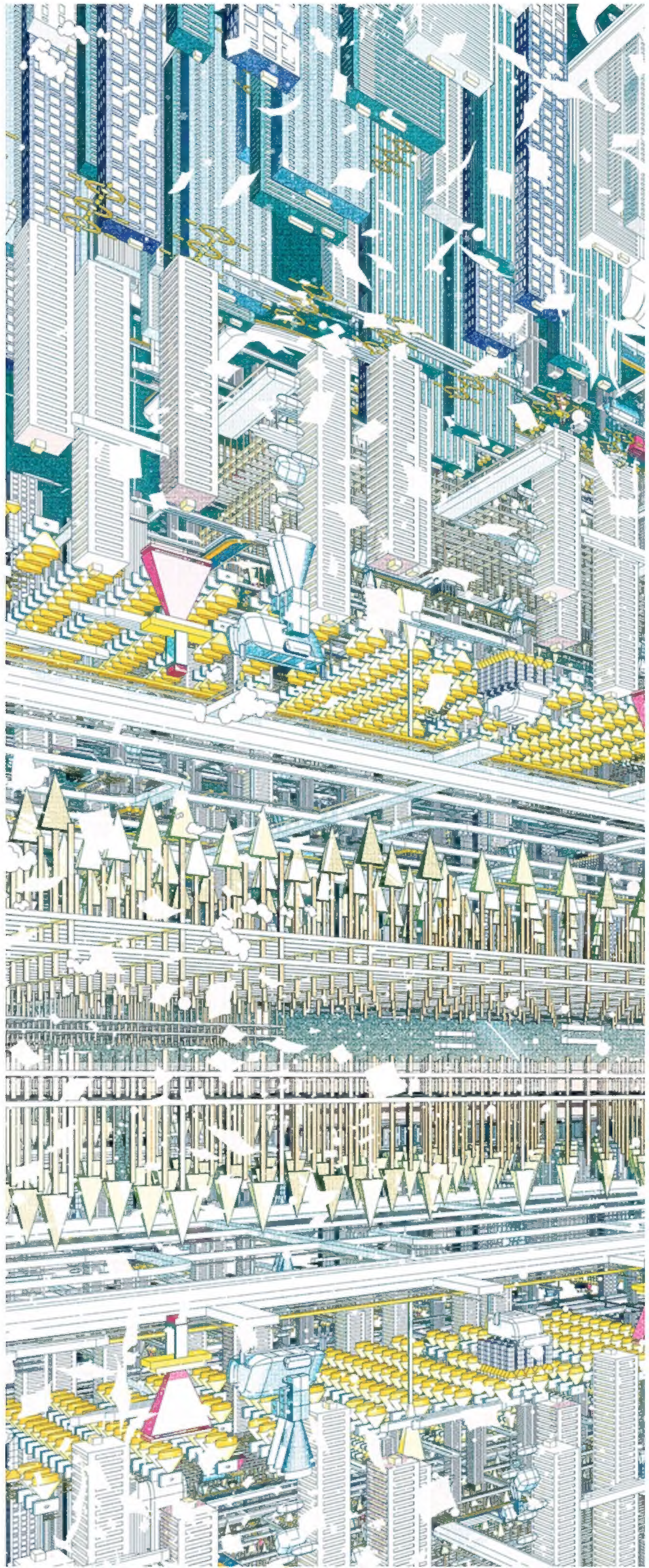
編：ニュータイプ



KADOKAWA


ようこそ。
〈U〉の世界へ。









〈U〉はこの世の知性を司る5人の賢者
『Voices』によって創造された究極の仮想世界。

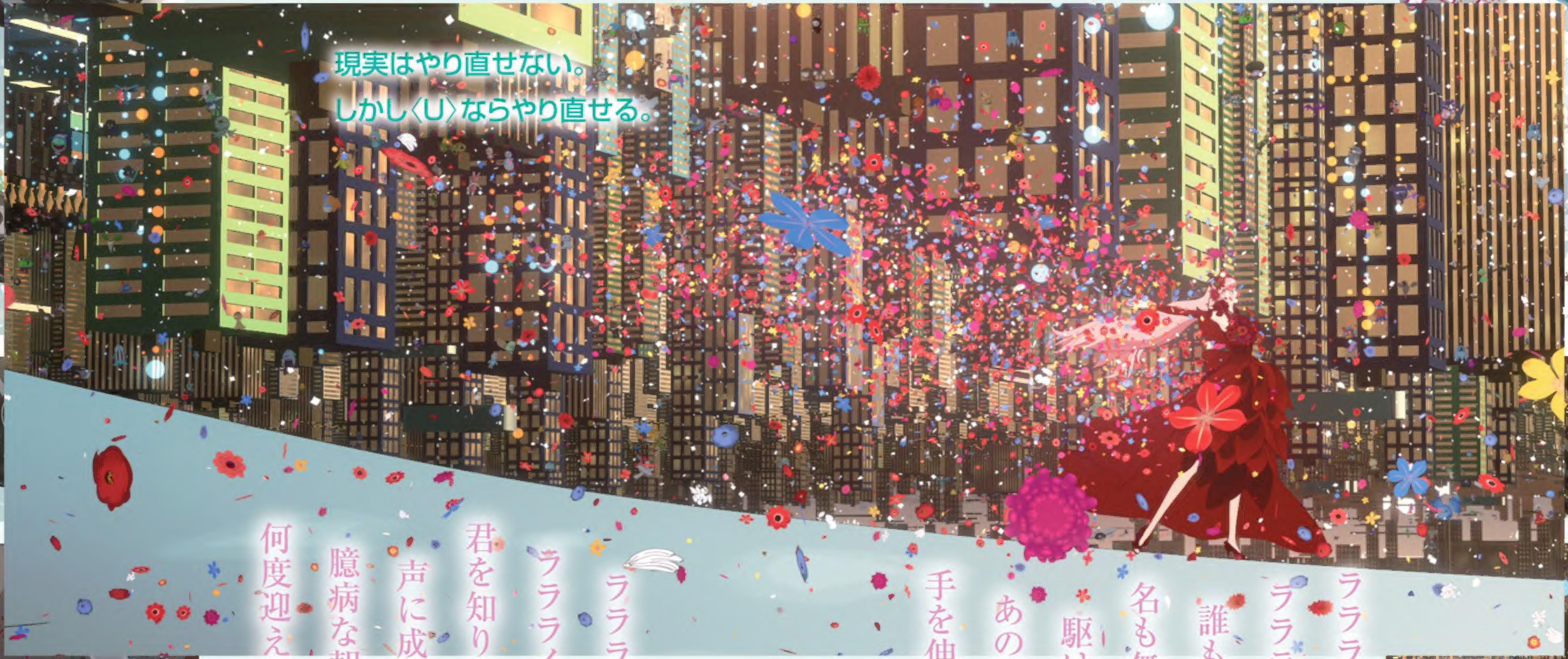
アカウント数50億を突破してなお、
拡大を続ける 史上最大のインターネット空間です。

〈U〉はもうひとつの現実
〈As〉はもうひとりのあなた。





現実はやり直せない。
しかし〈U〉ならやり直せる。













ラララライ
ラララライ
誰も知らない
名も無い今を
駆けてゆくの
あの三日月へ
手を伸ばして

ラララライ
ラララライ
君を知りたい
声に成らない
臆病な朝を例え
何度迎えようとも







竜とそばかすの姫

オフィシャルガイドブック U

contents

文中、場面の説明で下記のような表示があります。

S061 C001

Sはシーン（Scene）、Cはカット（Cut）。
細田監督の描いた絵コンテのシーンカット番号に準拠しています。

画像は一部、決定稿ではないものもあります。実際の画面と異なる部分がある箇所もありますので、あらかじめご了承ください



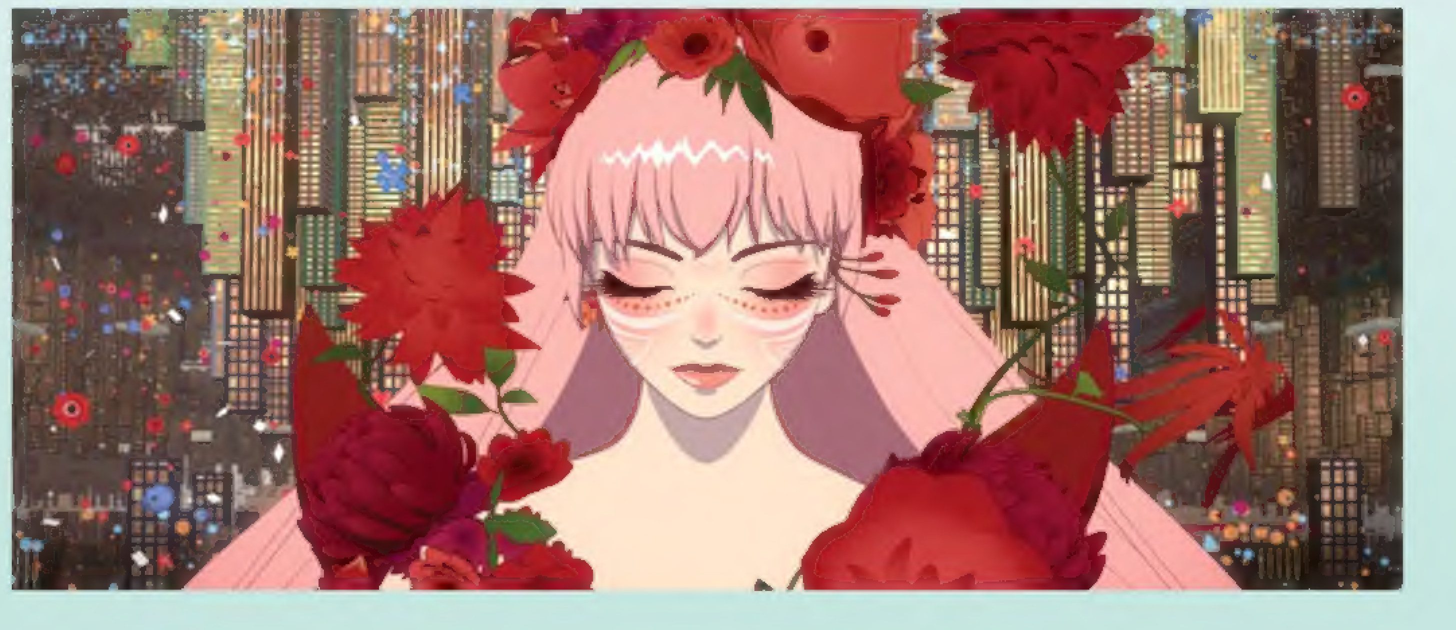


さあ、もうひとりのあなたを生きよう。

さあ、新しい人生を始めよう。

さあ、世界を変えよう。





　高知の山あいの町で父と二人暮らしをしている内藤鈴(すず)。仁淀川を渡り、バスと汽車を乗り継いで、高校に通っている。高校でできた唯一の仲良しは、ヒロちゃん(別役弘香)。ヒロちゃんはシニカルな毒舌家で、少しぼんやりしているすずにも、いつも鋭いツッコミを入れてくる子だ。

　秋のある日、高校は各部活の活動アピールで盛り上がっていた。学校の人気者のルカちゃん（渡辺瑠果）が吹奏楽部の発表をしていたり、すずと同級生のカミシン(千頭慎次郎）がひとりでカヌー部を立ち上げて部員の勧誘をしていたり。すずとヒロちゃんは、やがてバスケットボールをするしのぶくん（久武忍）に目を留める。しのぶは、すずの幼なじみ。すずはしのぶくんとの思い出をヒロに聞かせた。

「……しのぶくん、あんなに背が高くなるとは思わなかったな」

　すずは、しのぶくんにプロポーズされたことがあるという。「僕が守ってあげる」と告げられたのだ、と。けれども、6歳の頃の話だと明かすと、ヒロちゃんはため息まじりに「……そんなに大昔の話をされても」と言うのだった。







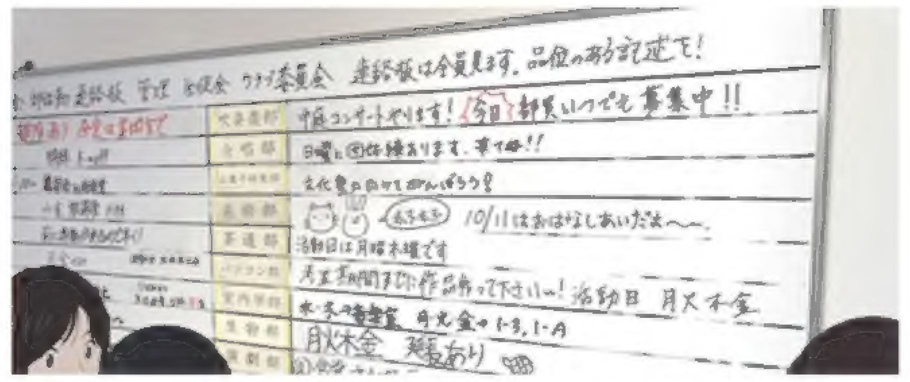






















実はわたし、しのぶくんに
プロポーズされたこともあるんだから。







そう。その、大昔の話……。

















小さな頃のすずは、活発で明るい子どもだった。いろんなことを教えてくれる母のことが大好きで、家事をする母にいつもまとわりついて遊んでいた。川で泳ぎを教えてもらったり、スマートフォンのアプリで音楽の作り方を教えてもらったりもした。

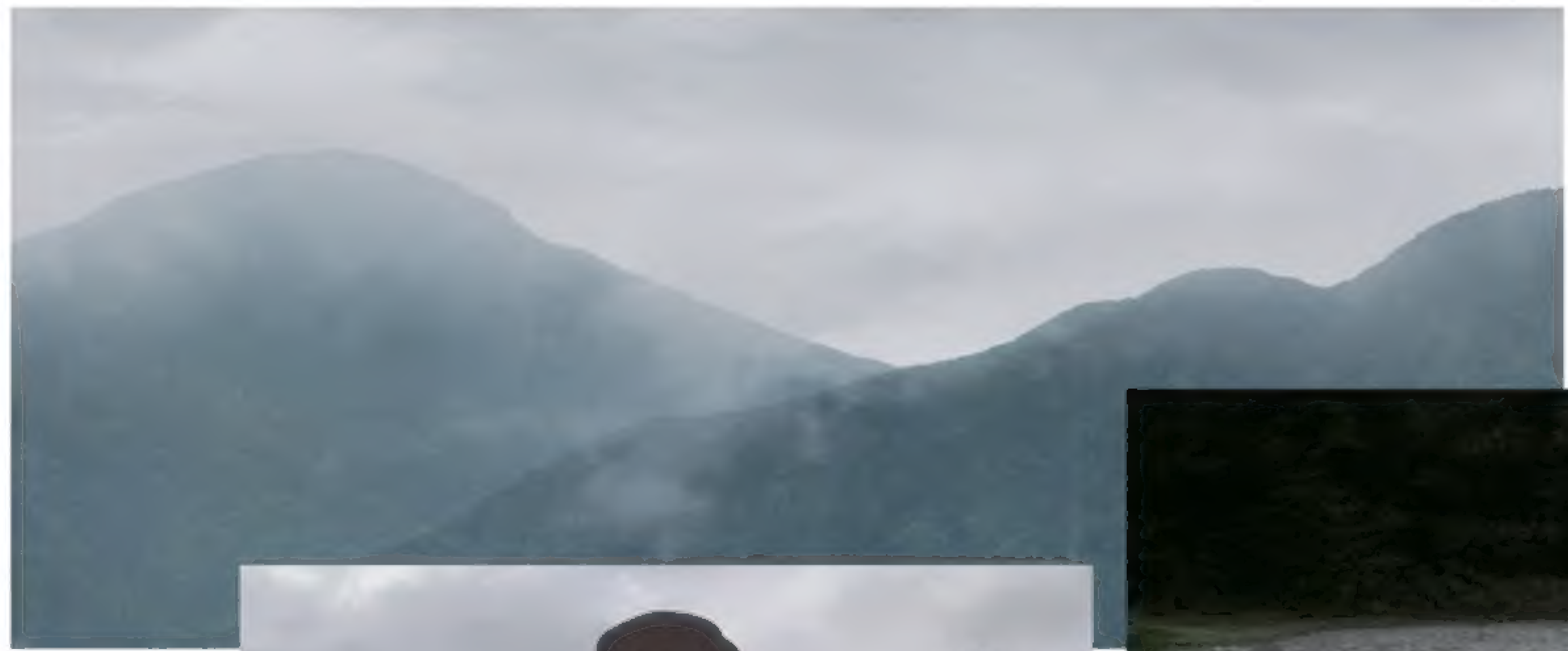
ただ、笑顔いっぱいの幸福な日々は、唐突に終わる。すずが6歳の夏のことだった。

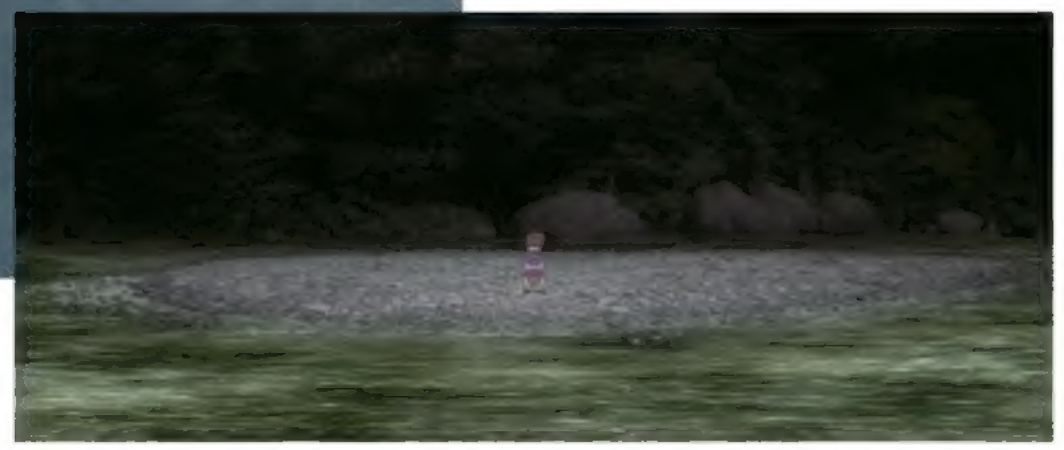
山奥の河原にアウトドアを楽しむ人々が集っている。そのほとんどは都会から来た者たちだが、その傍らですずとすずの母も川遊びをしていた。

けれども、天候が悪くなり、みるみるうちに川が荒れ、すずより小さな少女がひとり中洲にとり残されてしまう。急激な川の増水で、一刻の猶予もない。周りの大人たちが何もできず呆然（ぼうぜん）としている横で、ライフジャケットを手にした者がいた。すずの母だった。すずは慌てて母にすがりつくが、母は行ってしまう。

助けられた少女は戻ってきた。けれども、すずの母の姿はどこにもなかった。

行かないで！ 母さん、行かないで！



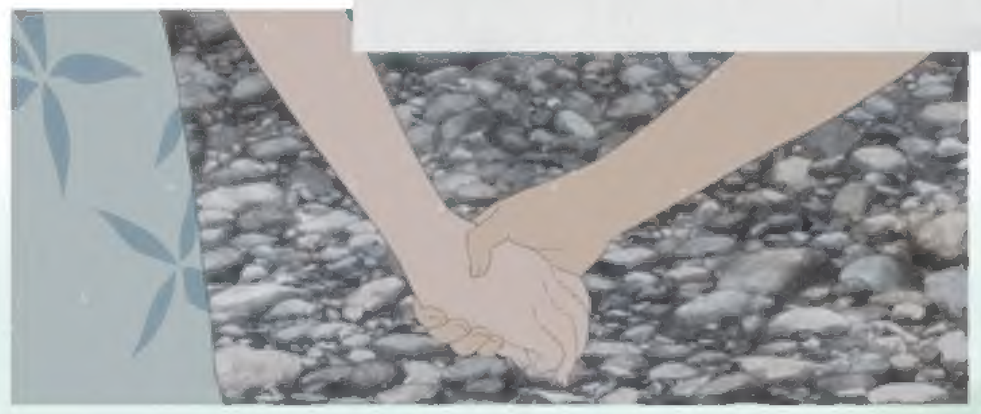




























すずの母の死は、インターネットで批判の的になった。幼い頃のすずにはその言葉の意味の全てはわからなかったが、成長して理解できるようになり、あらためて傷つくことになった。

そうして、すずは歌が歌えなくなってしまった。中学生になっても、合唱の時間は見学しているだけ。ただ、その内側にずっと渦巻いていたものはあり、ある日、それが堰を切る。思い出がいっぱいの母の部屋にこもって、レポート用紙に向かい一心不乱にペンを走らせた。湧いてくる言葉やメロディを書き留めて、時には絵としてもアウトプットしていった。

高校生になると、すずは市の中心にある高校に入学する。でも、その様子は暗く、中学は離れていたしのぶくんと再会しても話すこともなく、ぼんやりと過ごしていた。

そんな中、クラスメイトからカラオケに誘われたすず。けれども、歌えないすずには、とても辛い誘いで……。カラオケボックスを飛び出してしまったすずは、帰り道、声を出そうとして嘔吐してしまう。そのとき、すずのスマホにヒロちゃんからのメッセージが届く。

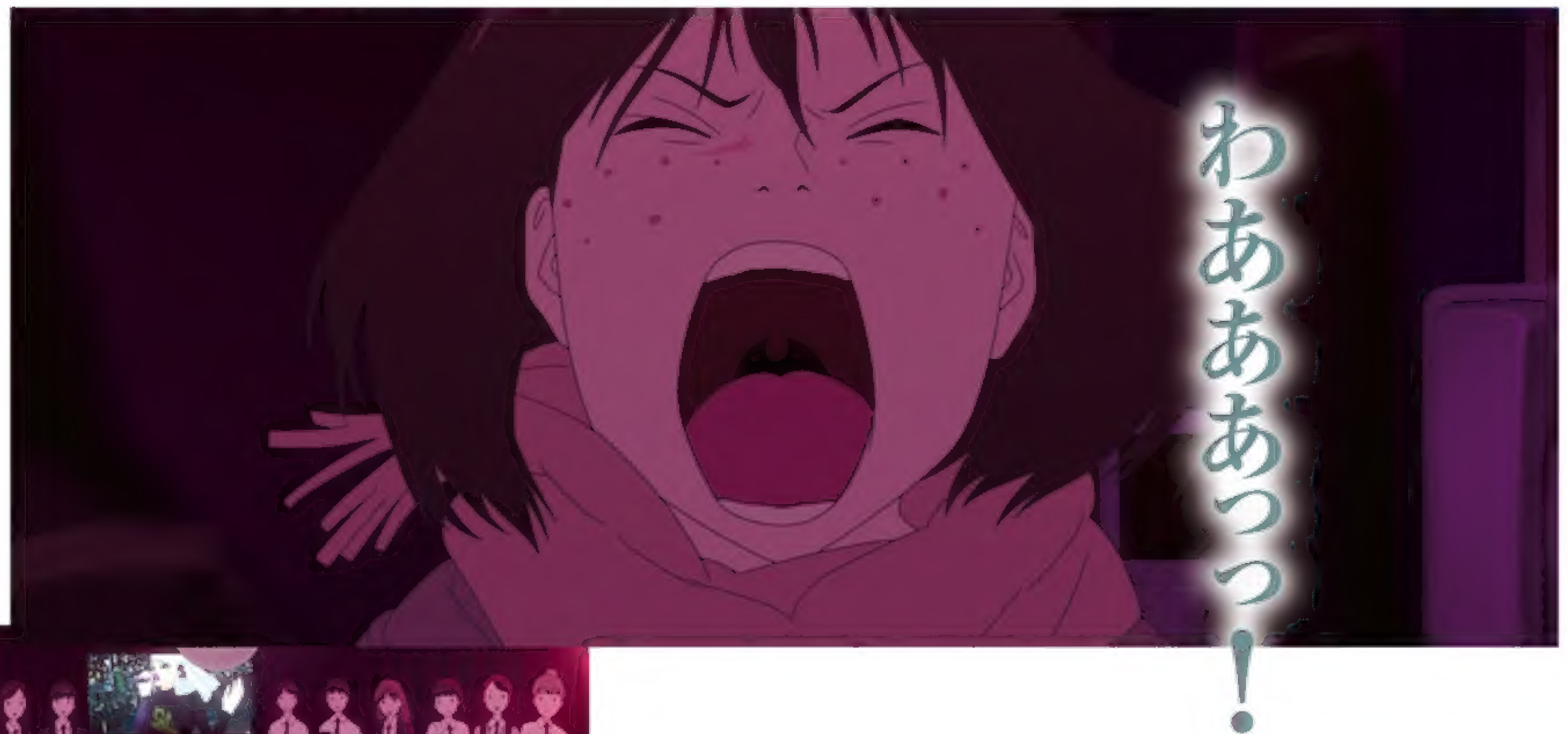
母さんは、なぜ、わたしを置いて川に入ったのか。
なぜ、わたしと生きるより、
名前も知らないその子を助けることを選んだのか。
なぜ、わたしは、ひとりぼっちなのか。
なぜ、なぜ、なぜ……。



























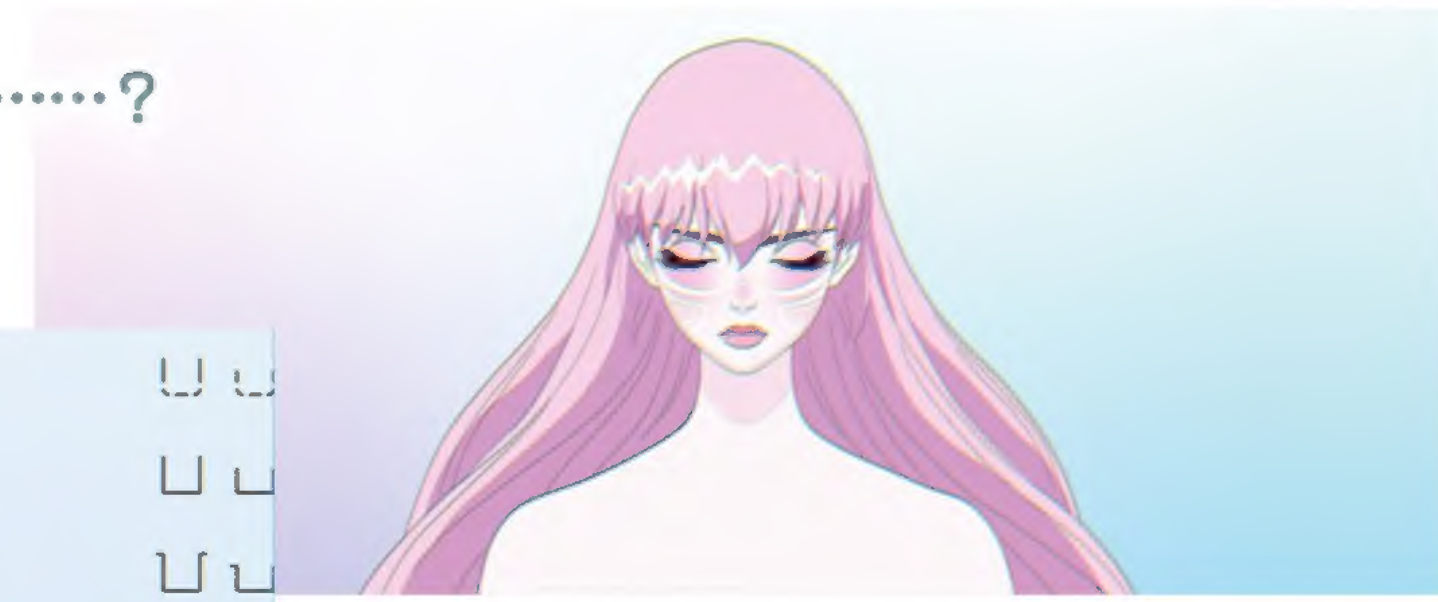




ヒロちゃんからのメッセージは、インターネット上の仮想世界〈U〉への招待状だった。インビテーションページには「さあ、もうひとりのあなたを生きよう」「さあ、世界を変えよう」という文章。心惹かれながらも、すずは怖くなって一度ノートパソコンを閉じた。

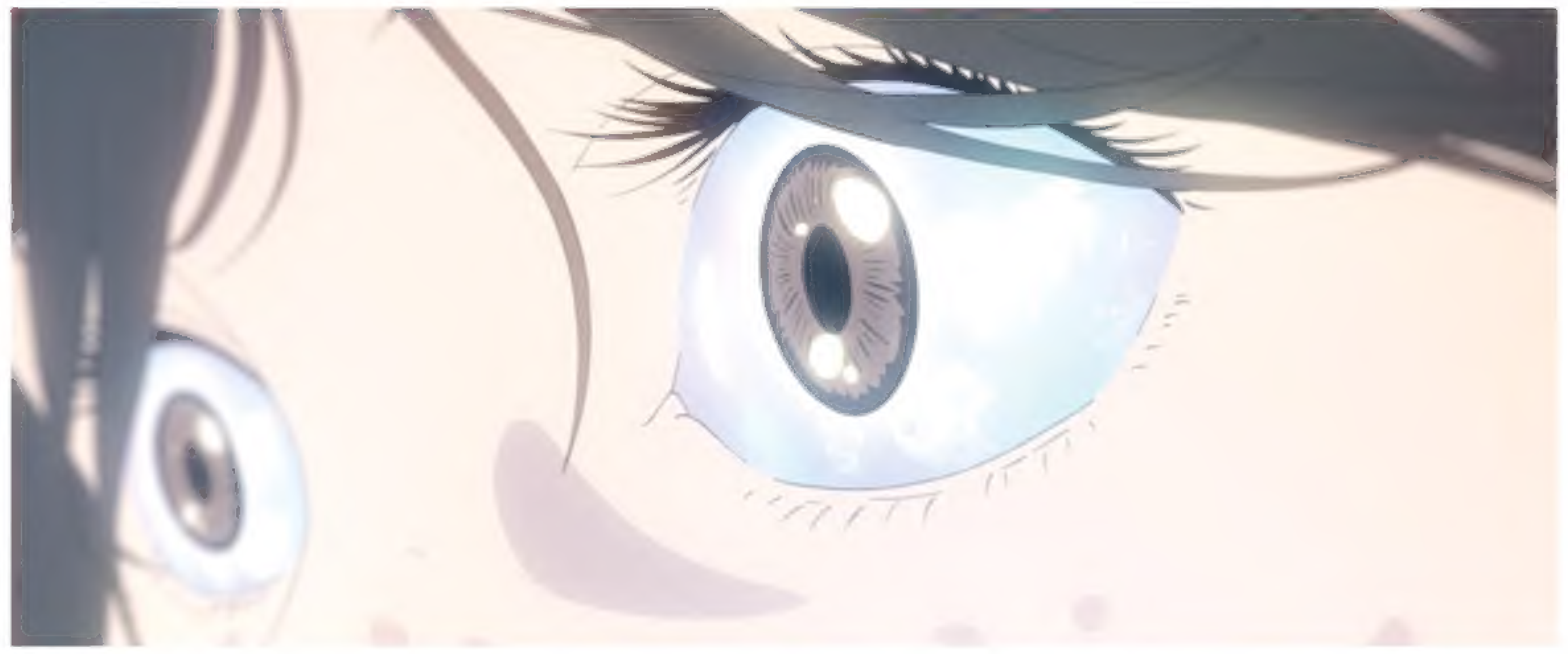
次にアクセスしたときには、ルカちゃんと一緒に撮った写真を読み込ませてみた。自動生成された〈U〉におけるアバター〈As〉の美しさを見て、すずはルカちゃんと読み間違えたのだと思う。でも、頬にそばかすのような模様のあるその〈As〉は、間違いなくすずの化身だった。すずは〈As〉にBell＝ベルと名付けた。

ひょっとして、わたし……？















ようこそ、〈U〉の世界へ





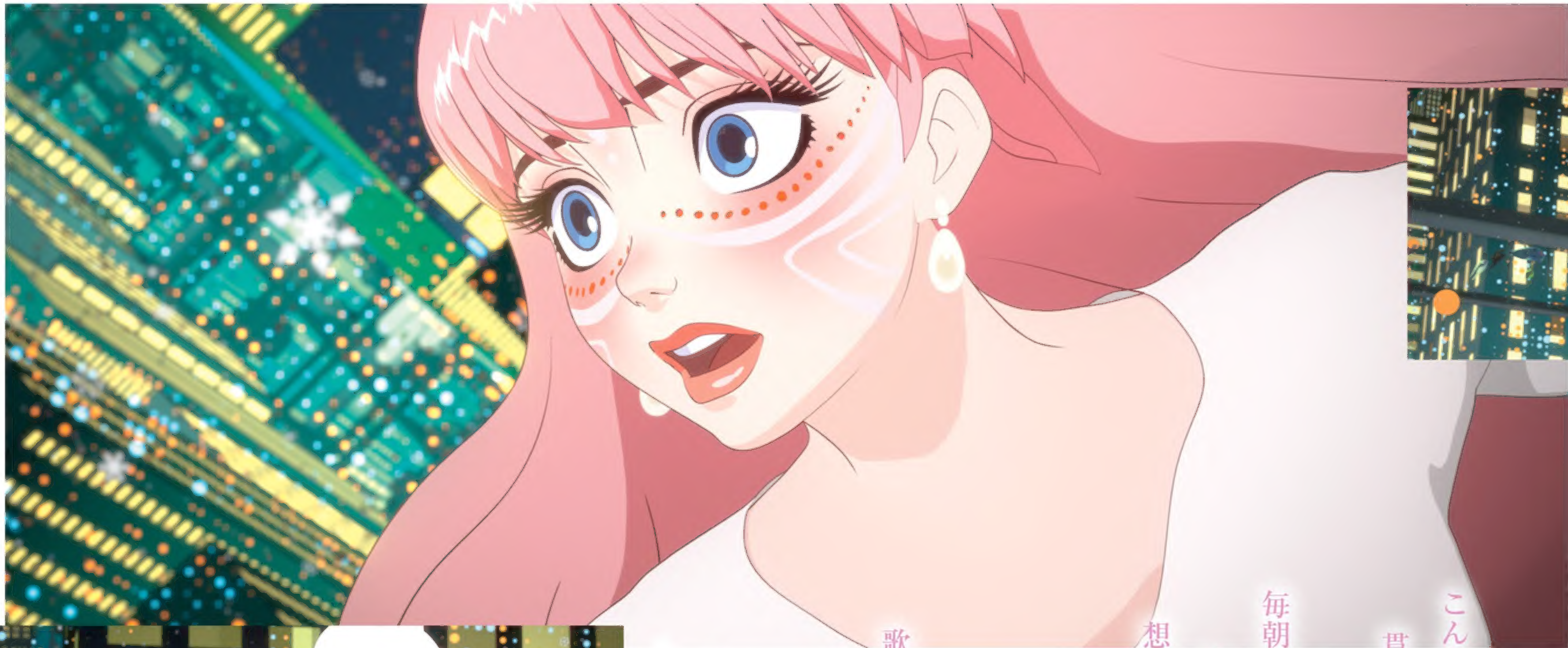


こんな小さなメロディが
貫いていく世界が見たいの
毎朝起きて　探してる
あなたのいない未来は
想像したくはない　嫌なの





歌えた……！　やっと歌えた……!!



歌よ導いて！
どんなことが 起きても良い！
歌よ傍にいて
愛よ近づいて



キミハ、ステキ。キミハ、キレイ。



Who is "Bell"?





〈U〉で歌えたことで、ずいぶん明るく前向きになったすずは、高校2年生になり、穏やかな日々を送っていた。でも、その裏でベルのフォロワー数は膨れあがり、初夏には数千万を超えて……。
ベルが歌った動画は世界中で再生され、関連動画として世界中のクリエイターがアレンジした映像がアップし続けられていた。
《誰かベルについて教えて！》
たった一度〈U〉に現れたベルにみんな興味津々。ファンもアンチもいて、〈U〉の人気歌手・ペギースーもコメントを寄せている。
「ベル？ ああ、少し聴いたけど、あんな子全然たいしたことない。でしょ？」
大ごとになって、すずは大慌て。でも、ベルのプロデュースを買ってでたヒロちゃんは、「〈U〉じゃ嘘のない賛否両論が本物を鍛え上げるんだよ」と愉快そうだった。
それから、ベルがライブを行う度、《ベルは僕らの新しいディーバ》《彼女にふさわしい綴りは「Belle」じゃね？》《フランス語で「美しい」って意味》と肯定的な声が多くなっていく。







母が入っていた地域の合唱隊に、母の代わりに入っているすず。人前では歌えないので、マリンバの下に潜んで、こっそり小さな声で歌っていると、メンバーの中井さんに声をかけられる。

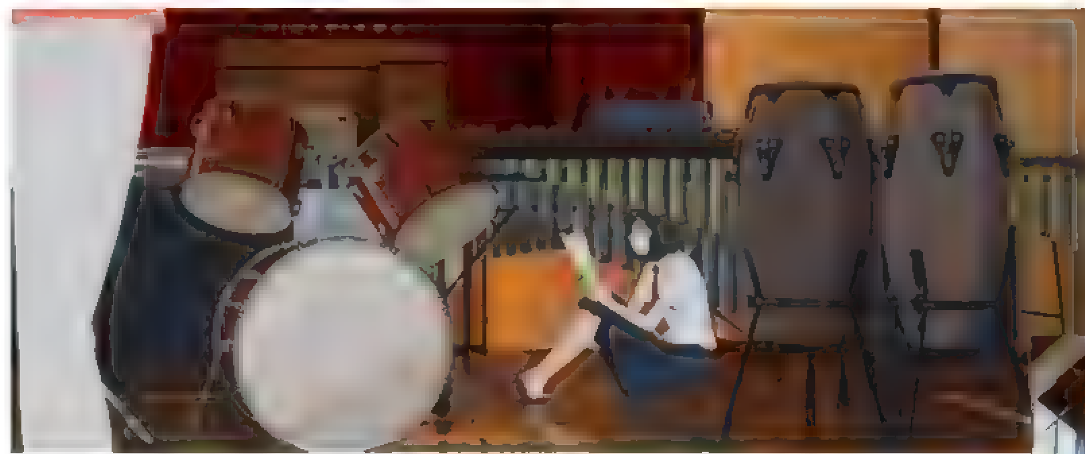
「物陰でささやく合唱団員なんていないよ。鈴虫かよ」

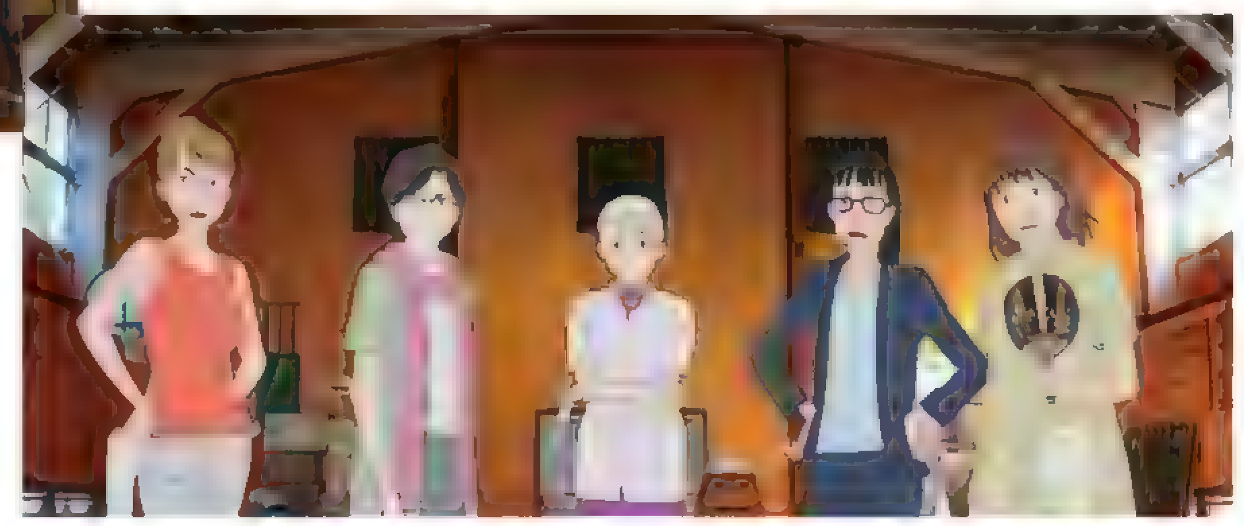
「私、鈴虫でいいもん」

昔から親戚のように接してくれる女性たちの前では、すずは少し素直になれる。

「お母さんだってあんたの幸せを願ってるよ、きっと」と言われて「どうしたら幸せになるの？」と単刀直入に問い返すのだった。







幸せに正解なんてものがあったら、
あたしらこんなに
ジタバタしてないっつーの！



学校でバスケットボールを見かけて、すずは6歳の頃のしのぶくんを思い出す。夕暮れ時、ひとりで泣き続けていたすずに「なに泣いてんの？」と声をかけてくれたしのぶ。すずがしみじみとしていると、なんとそこに、現在のしのぶくんが声をかけてきて……。

あの頃と変わらないしのぶくんのまなざしにドギマギして、その場を立ち去ってしまうすず。でも、いつまでも心配されているばかりではダメだと渡り廊下に戻ると――そこには楽しそうに話すルカちゃんとしのぶくんの姿があった。それを見たすずは、再びその場を去ってしまう。



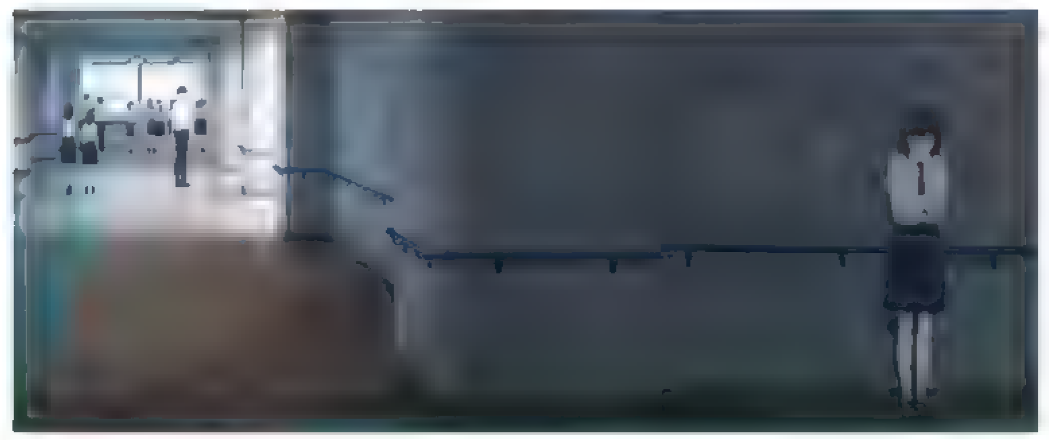






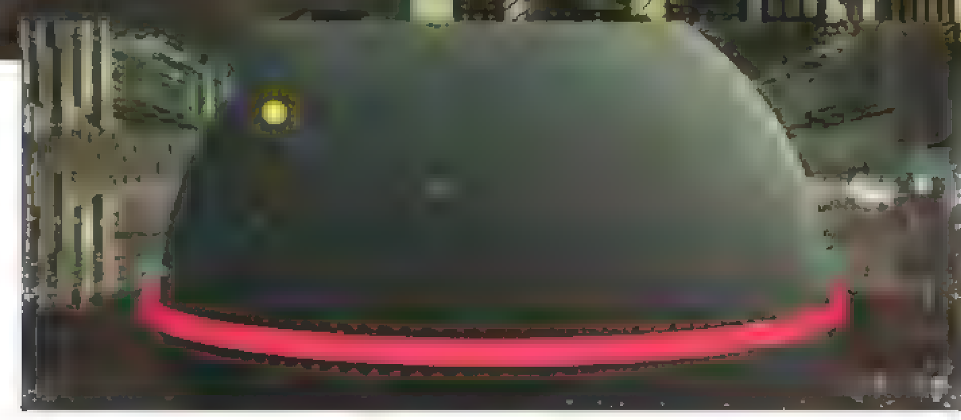
すず、何かあった？
言ってみ？











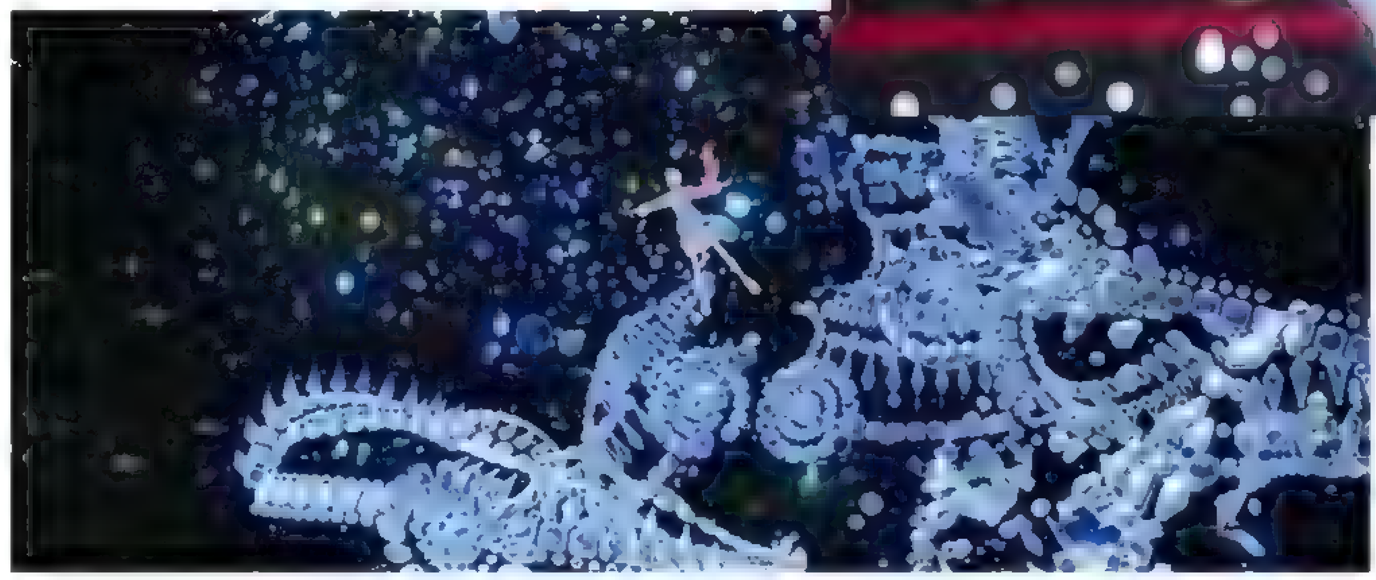
さあ、まもなく〈U〉標準時20時25分。
ベルにとって最大規模のライブが
ここ〈U〉の球状スタジアムで行われます。
世界同時に視聴する〈As〉の数は、
6か月以内に現れた新人としては異例の
1億とも2億とも言われ、固唾をのんで
その始まる瞬間を皆が待ちわびています。

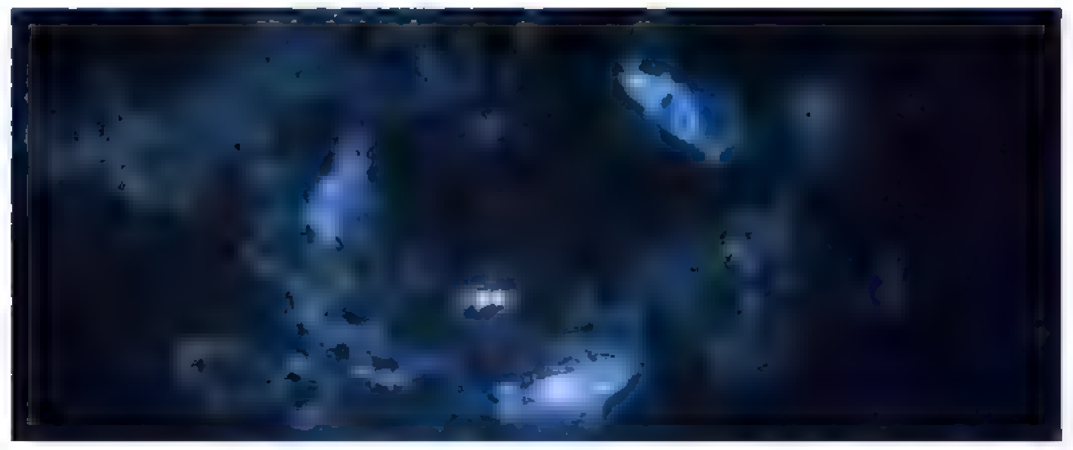


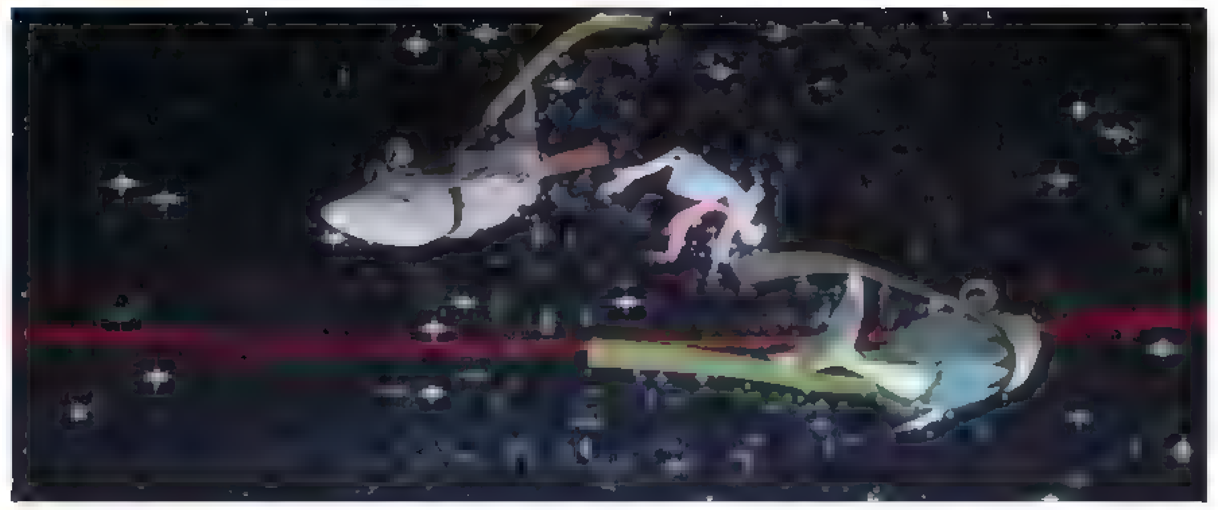




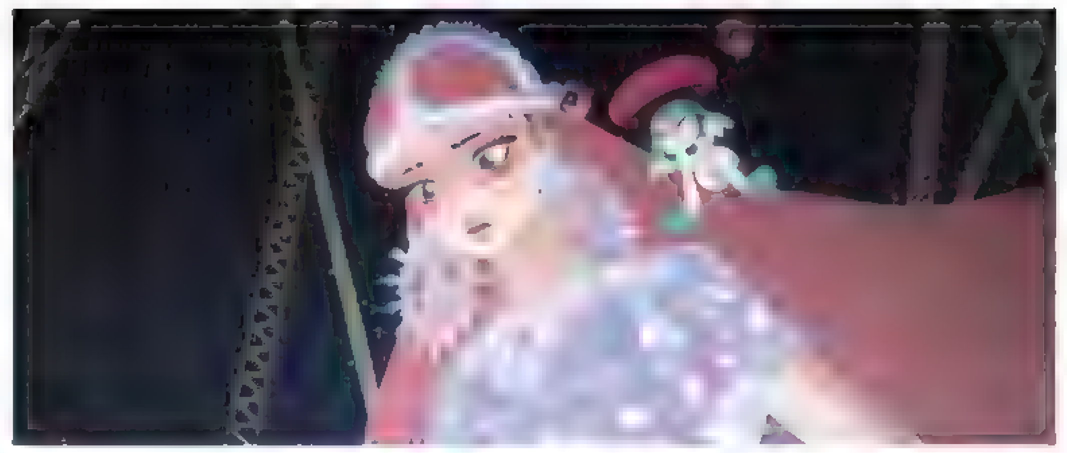




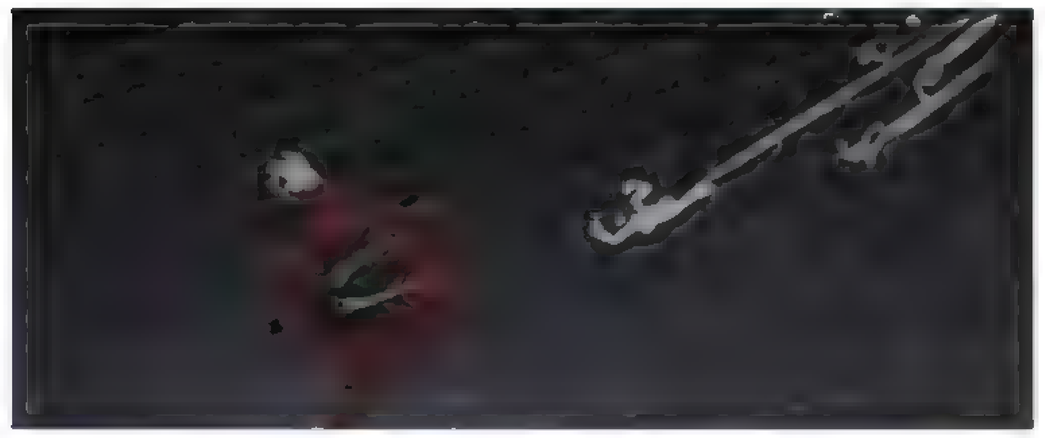




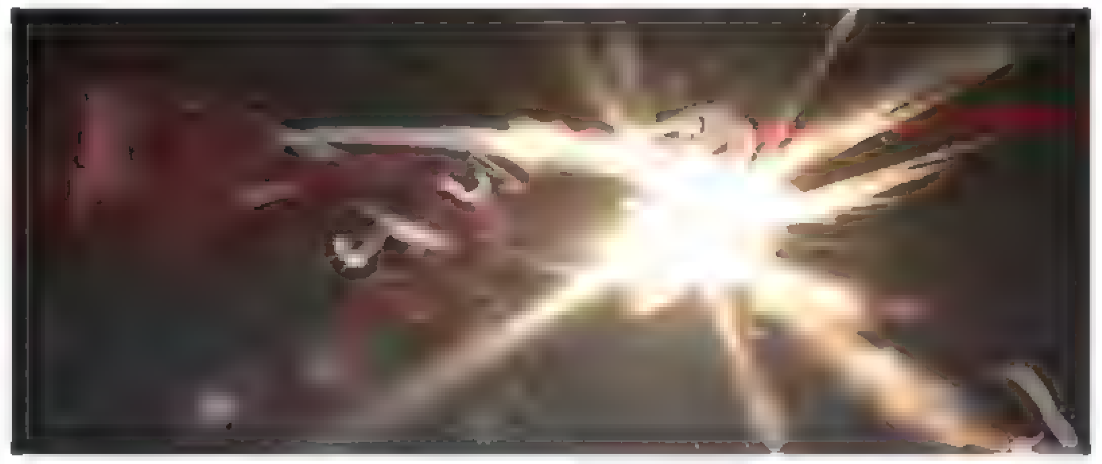


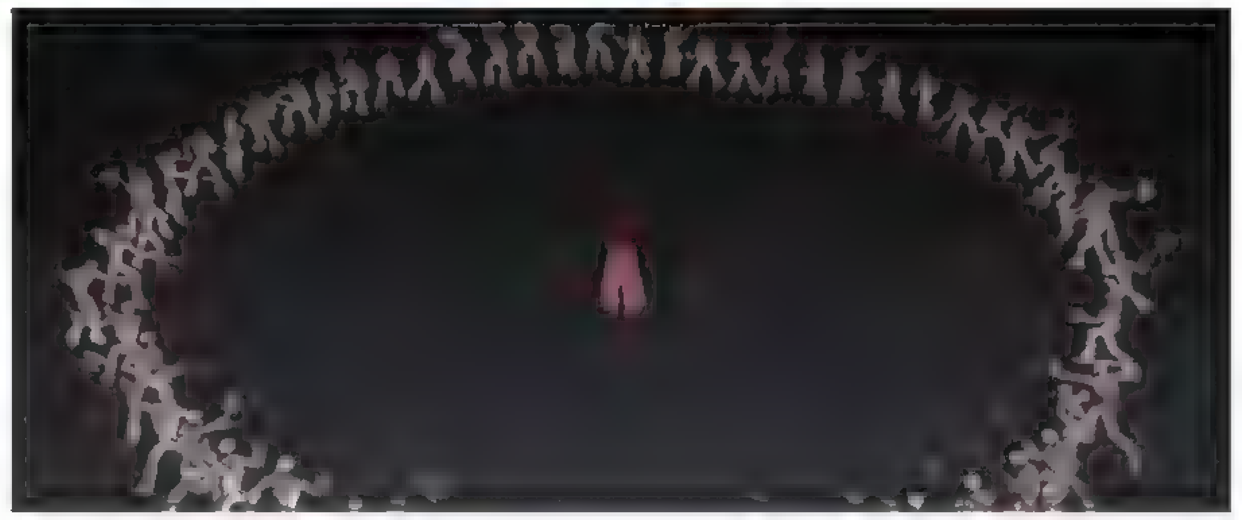


〈U〉に住む醜いモンスター型〈As〉だよ。









あんなに、アザだらけなんだ……。







俺ヲ、見ルナ。

〈U〉の世界ではじまった、ベルのライブ。億を超える〈As〉が集う球状のスタジアムの中心──繊細なビーズのパーツによって構築されている巨大なドレスやスピーカーをつけて踊るように空間を泳ぐ子クジラたちの真ん中にはベルがいて、美しいパフォーマンスで観客を魅了していた。

しかし、これからというところで、スタジアムに乱入者が現れる。それは「竜」と呼ばれる〈As〉と、それを追うジャスティスだ。竜は武術館の連勝記録を塗り替えるもファイトスタイルが最悪で忌み嫌われている存在。ジャスティスは〈U〉の正義と秩序を守ると主張している自警集団だという。

ライブを台無しにしていることも気にせず、ジャスティスの隊員を蹴散らす竜に、観客たちは激しいブーイングを浴びせる。

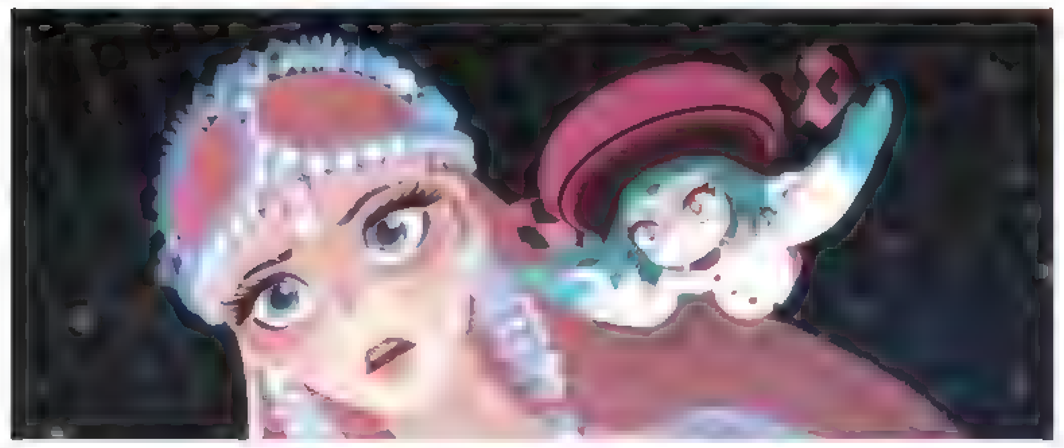
でも、ベルは、スタジアムの真ん中でひとりぼっちでたたずむ竜の背中が気になって、思わず問いかけるのだった。

「あなたは……誰……？」

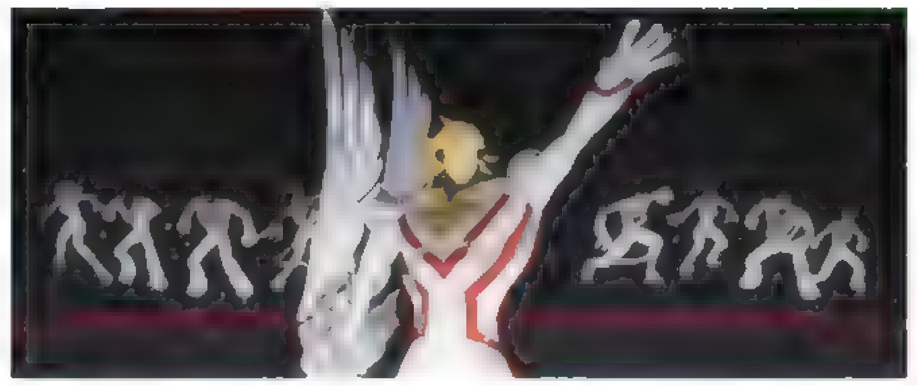




アンベイル？









「竜を倒さなければ、〈U〉の平和は保たれない！」

ジャスティスのリーダー、ジャスティンが声を張り上げる。

ジャスティンは、手首の紋章を掲げると、それを獅子頭形の大砲のように変化させた。

「これこそが、〈U〉の正義と秩序を守る真実の光なり！　我々は悪しき竜を、必ずやアンベイルしてみせる!!」

ジャスティンの背後に企業のロゴが次々と飛来して積み上がっていく。全て彼の活動を支えるスポンサー。そして、ジャスティンは迷いなく大砲から緑の光を放つのだった。

光を避け、飛翔する竜。ジャスティスに包囲されるも、スタジアムのセットの鉄骨を振りかざして竜は戦い、ジャスティスの団員たちを打ち負かした。

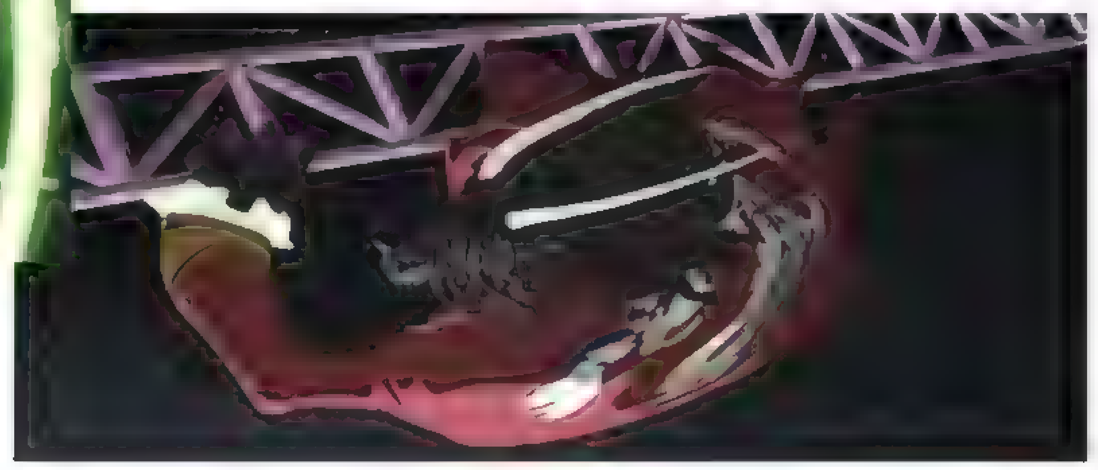
あまりに強く、あまりに凶暴な竜にジャスティンは表情を歪める。

「こんなことが許されていいはずはない……！　必ず奴をアンベイルする！」

そんな声などまるで聞こえていないかのような竜は、そのままどこかへ消えていくのだった。

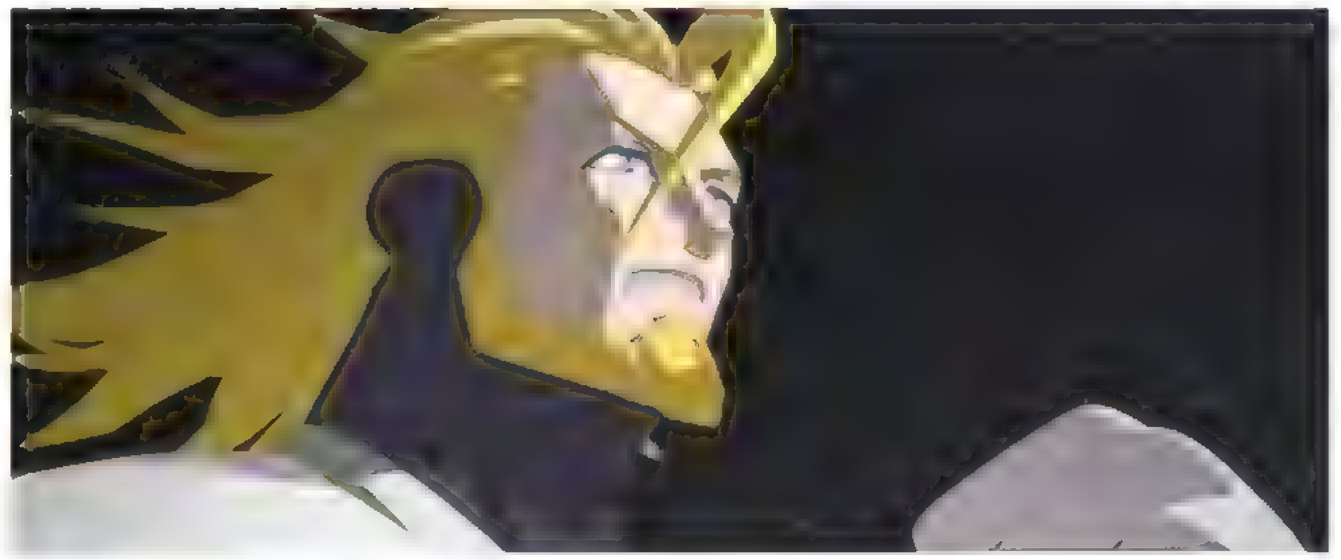




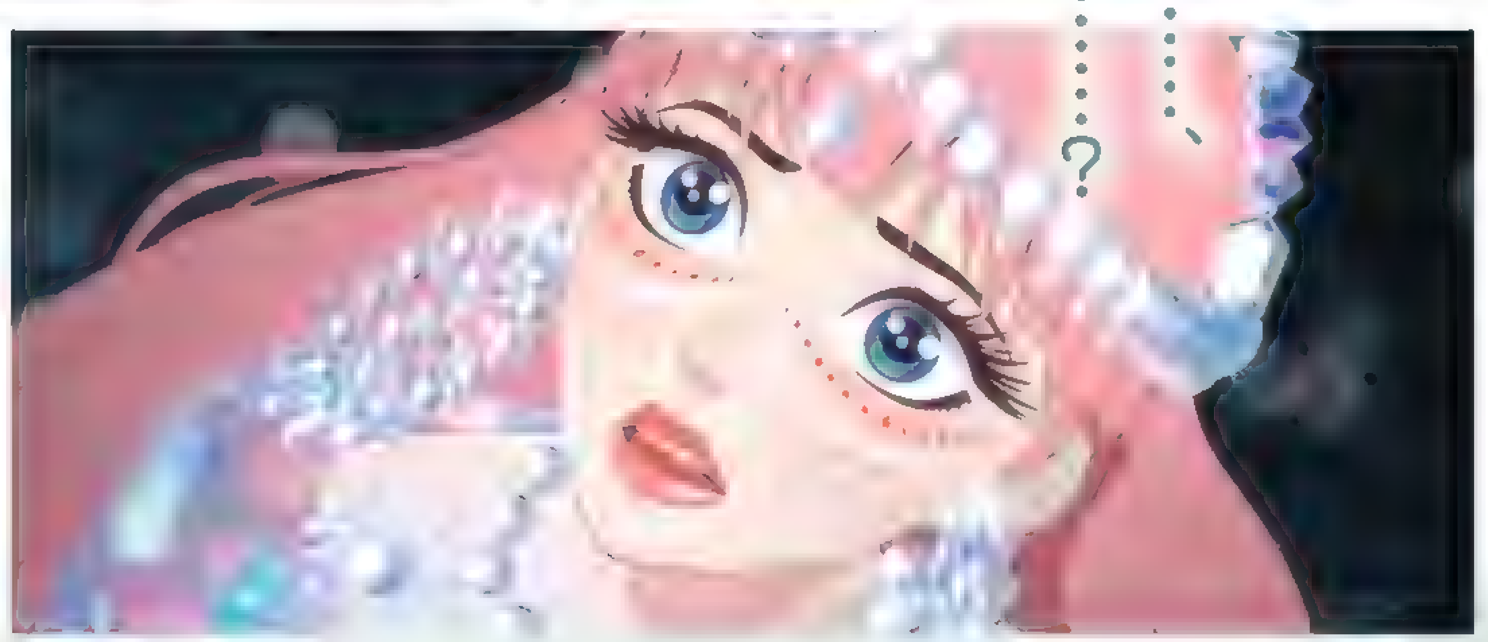








あなたは……、
誰……？



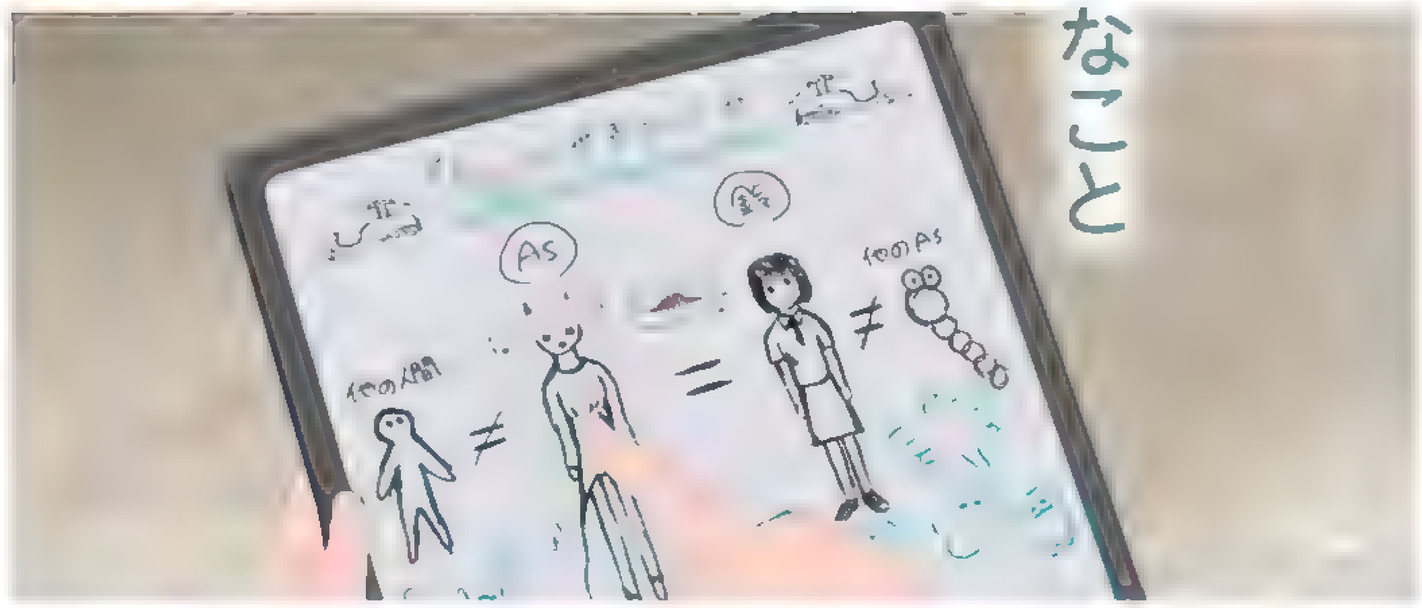






なんで嫌われるようなことするんだろ？









ライブが中止になり、観にきてくれた人たちに申し訳なく思うすずに、「ベルのせいじゃないよ！竜でしょ、悪いの！」と言うヒロちゃん。すずは竜にも何か理由があるのでは、と考えるが、ヒロちゃんは「じゃあ、どんな奴か、わたしらでベールを暴いてやろうよ」と言い出した。

竜についてわかっていることは、7か月前に〈U〉の武術館に現れたという事実だけ。国籍年齢性別その他一切の記録がない。

すずが通った小学校で、今はコミュニティーセンターになっている施設に向かったすずとヒロちゃん。受付をすませたすずが自習室に向かうと、部屋はヒロちゃんによって自前の高性能PCに備品を接続したマルチモニター環境が整えられていた。

ヒロちゃんはITスキルを駆使して、竜の正体を探る。まず、竜との対戦履歴がある〈As〉たちに話を聞くが、なかなか有益な情報はない。ただ、ベルに一番最初に声をかけてくれた天使型の〈As〉がその中にいた。それから、あがってきたのは、イェリネクという現代美術アーティストの噂だ。6か月前から全身にアザをデザインしたタトゥーを入れ始めたという。





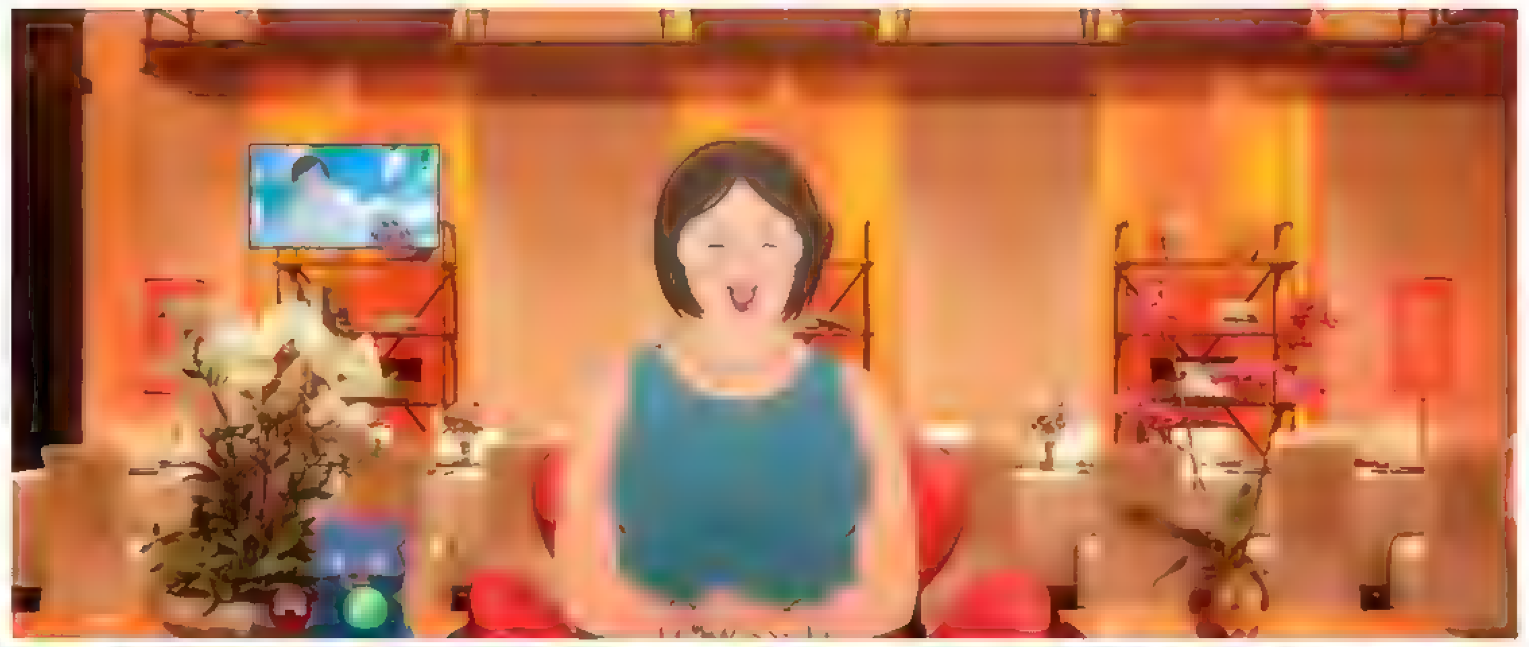


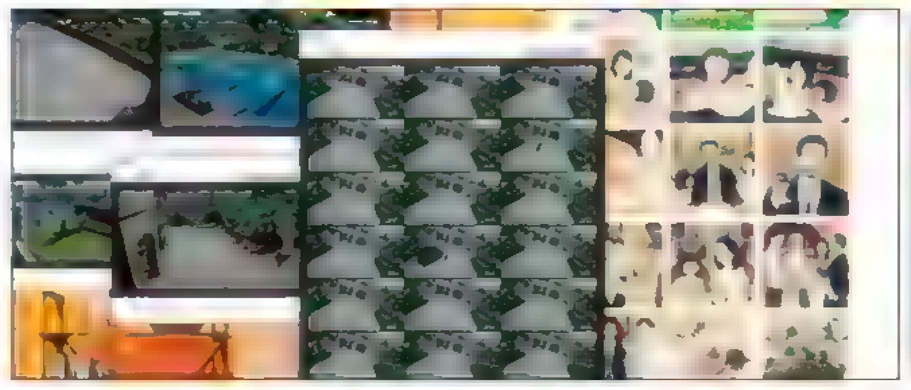


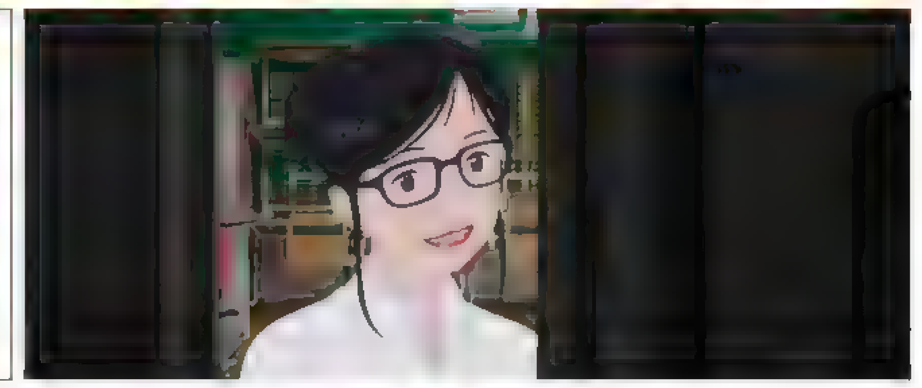


間違いなく何か隠してる。

もしこの書き込みが、
あのアザのことを指すのなら……。



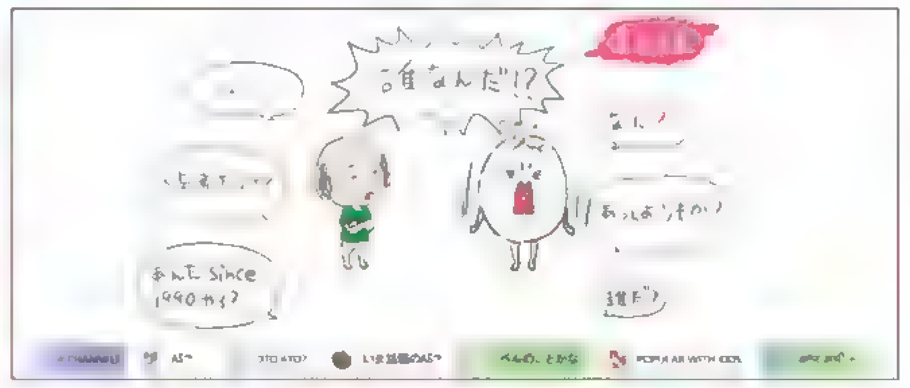




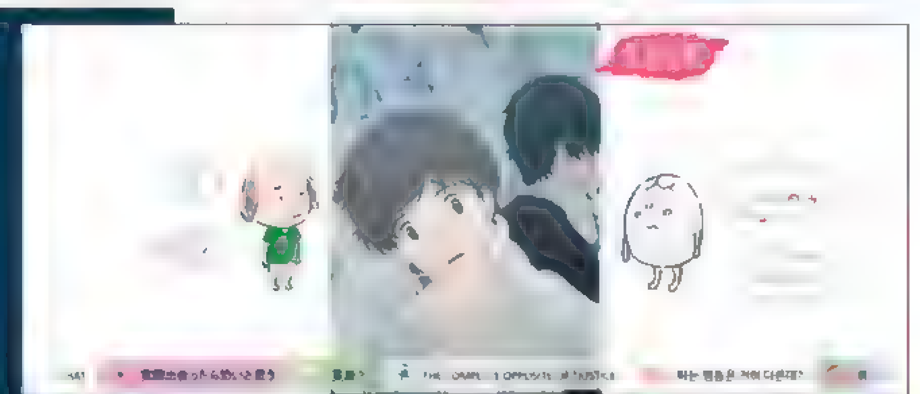


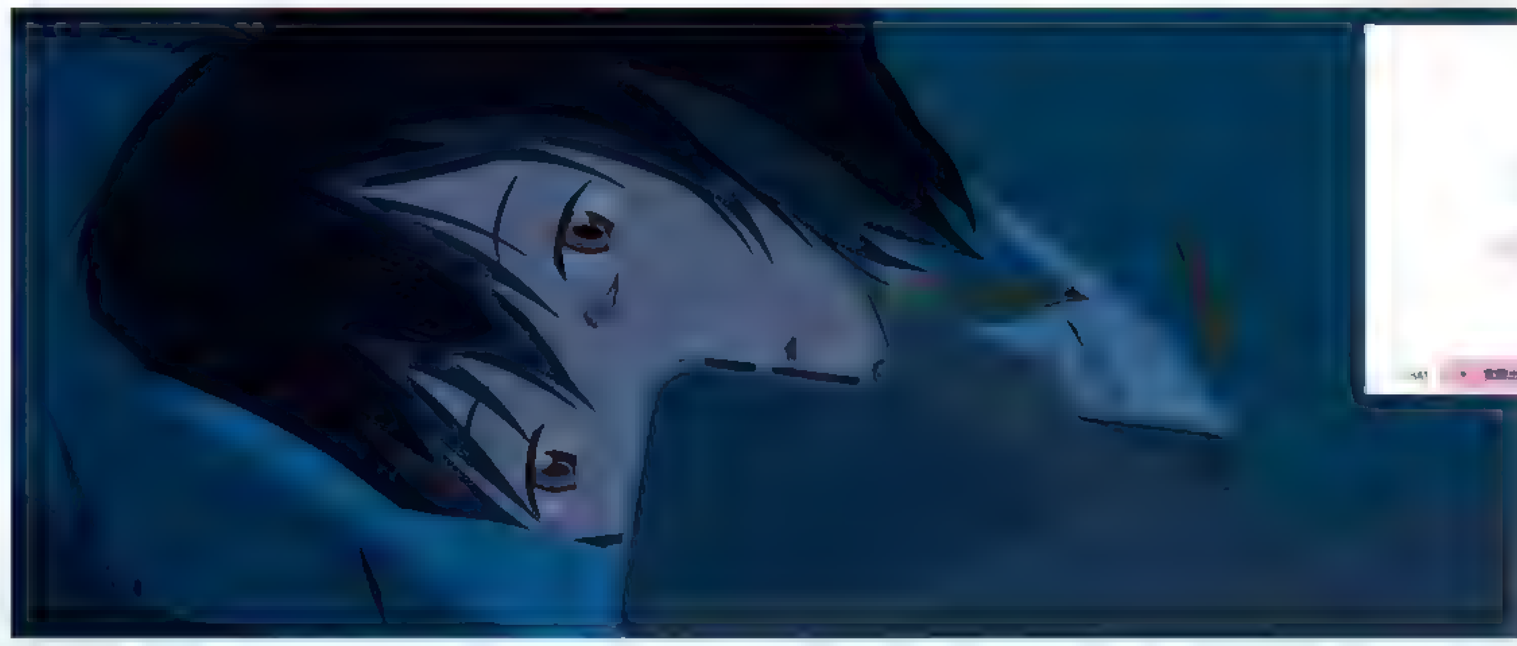






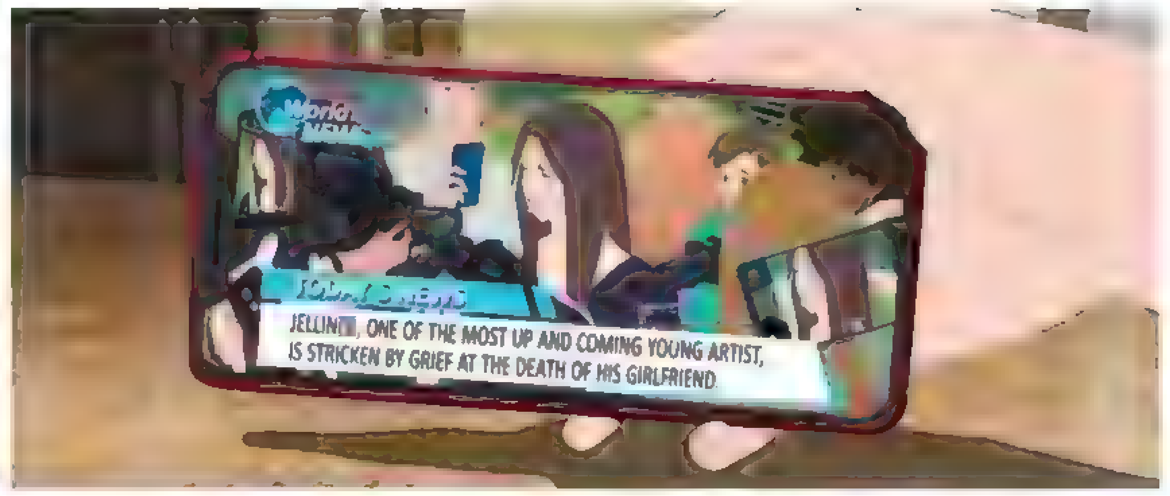






ヒーロー……。







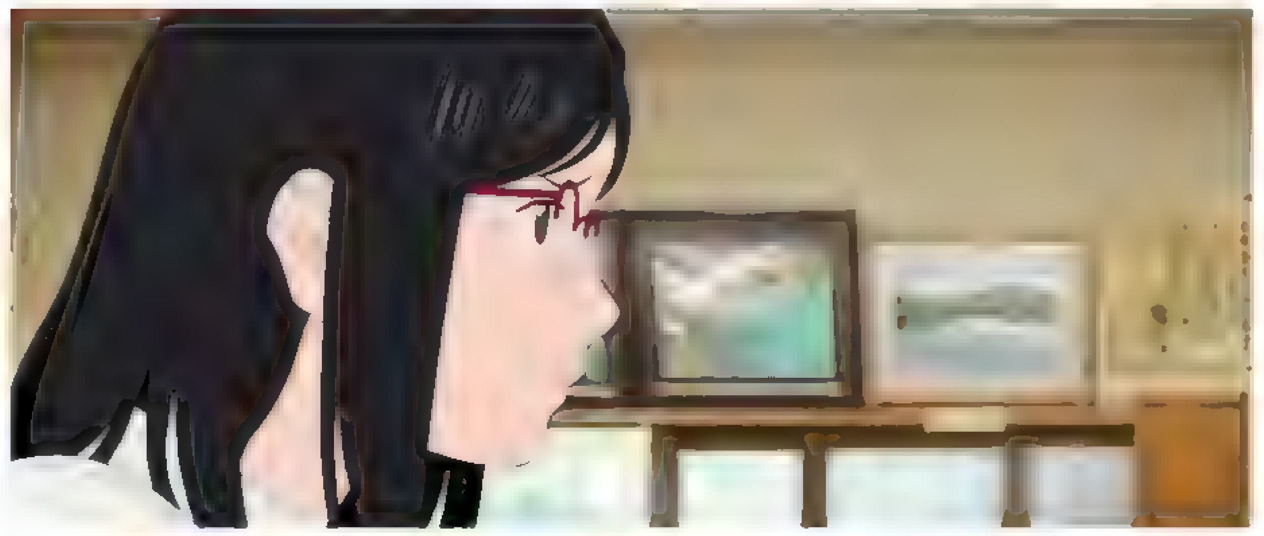
誰にでも秘密はあるよ。

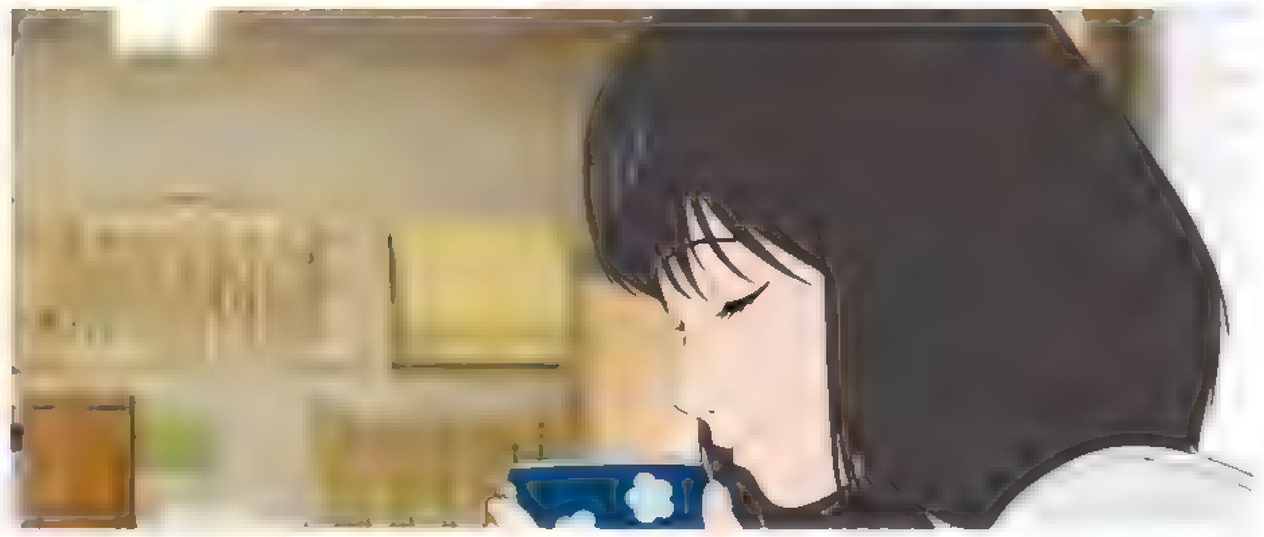
竜の正体の噂で次にあがってきたのは、スワンという女性。SNSで粘着質な書き込みをしていて、口癖は「傷つけられた」だというが……。ヒロちゃんは取材のふりをして彼女にコミット。彼女が語る家族との幸せなエピソードは全部フェイクだった。

また、MLBの野球選手フォックスの名もあがる。いつも紳士的だが、仮面の下に乱暴者の顔があるという噂があり、練習中も決して長袖の服を脱がないのは大きな傷がいくつもあるからだという。

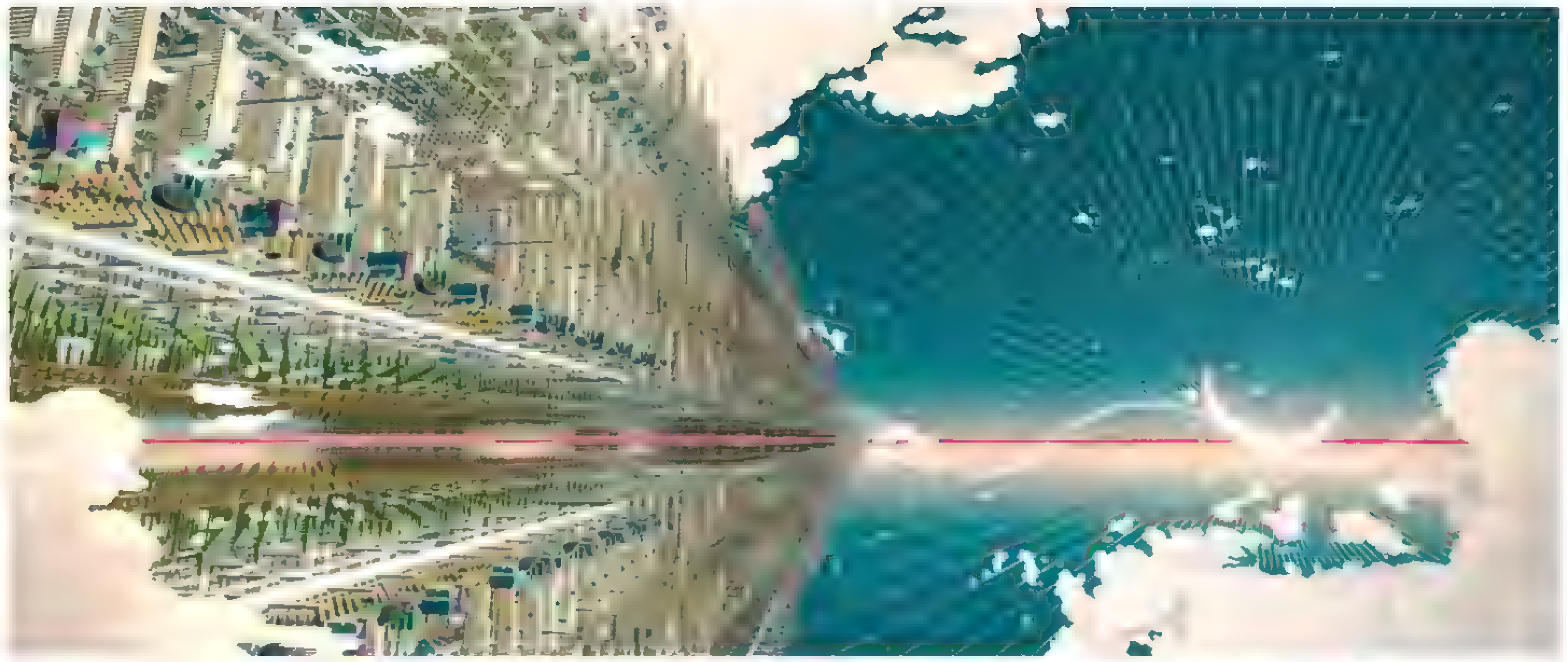
一方、子どもたちには竜は「悪役なのにかっこいい」 などと人気だった。竜と握手をしたり、写真を撮ったりしたいと言い、「城」と呼ばれる竜の隠れ家を誰が一番に見つけるか競っていた。

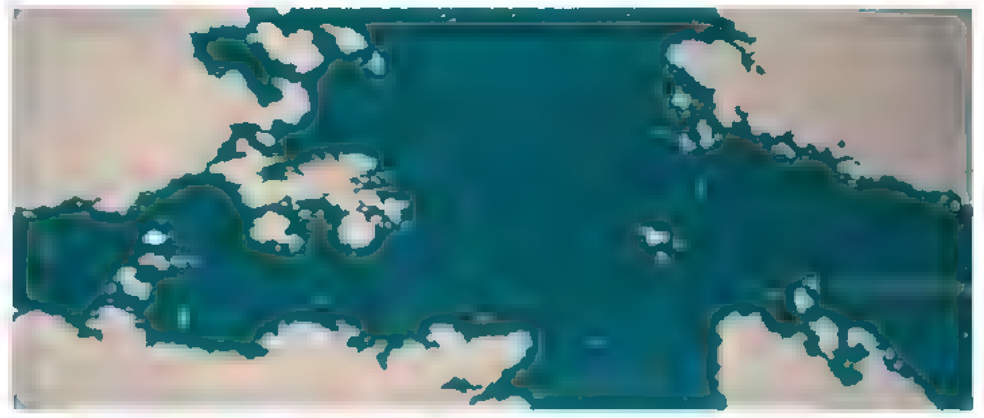
ある日、すずとヒロちゃんは、スマホでイェリネクのニュースを見る。竜と同じ場所にタトゥーを入れるのは売名行為だと批判された彼が、最愛の人を亡くしたことがきっかけだと事情を話していた。ヒロちゃんは、もっと大きな秘密があると疑うが、話の流れで母の話になり、母を亡くしたすずを気遣って謝るのだった。





母さんが死んで父さんと二人なのに、
家でほとんど話さない。









ほんとにこんな廃墟に城なんてあるの？

〈U〉の世界で、ベルは竜の城を探す。ヒロの情報では、〈U〉のメインストリームから離れて浮かぶ小島の中に、竜の城が隠れているのだという。

ベルが廃墟を飛んでいると、唐突に声が響き、少女の顔にナマコの身体のついたA.Iが現れた。城を探していることを告げると、A.Iは「ソウダト思ッタ」と言い、ベルは森の中の滝のそばに飛ばされていた。ここに城があるのだろうかとベルは思うが、険しい道を歩いていくうちに、また別のA.Iに出会う。今度はシャコ型。そして、またこのA.Iにどこかへ飛ばされて……。

何度も飛ばされて、とうとうベルは何も見えない雲の中に置き去りにされてしまう。

「バカダナ、騙サレテ」

声がして振り返ると、そこにはあの天使の〈As〉がいた。彼は言う。

「ソレジャ、イツマデ経ッテモ見ツカラナイヨ」

「ソレヨリ、僕ト、遊ボウヨ」

「サア、コノ道ヲ、ツイテ来テ」

天使の〈As〉は城の場所を知っているようで、ベルを導くのだった。

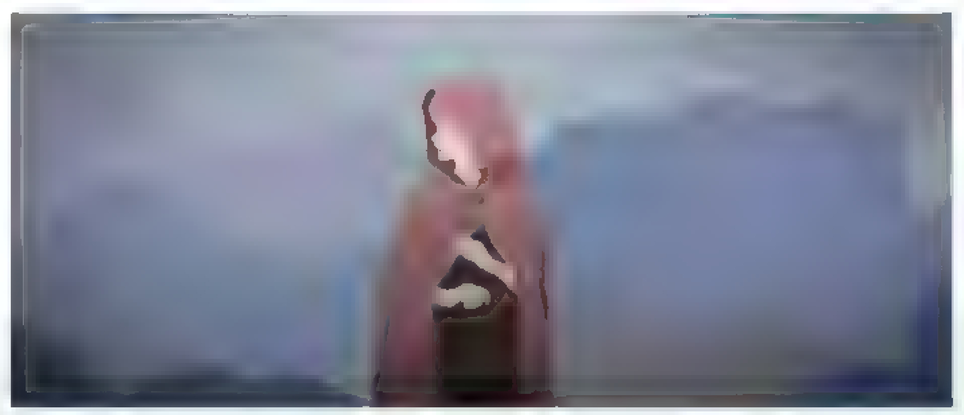
探シ物デスカ？



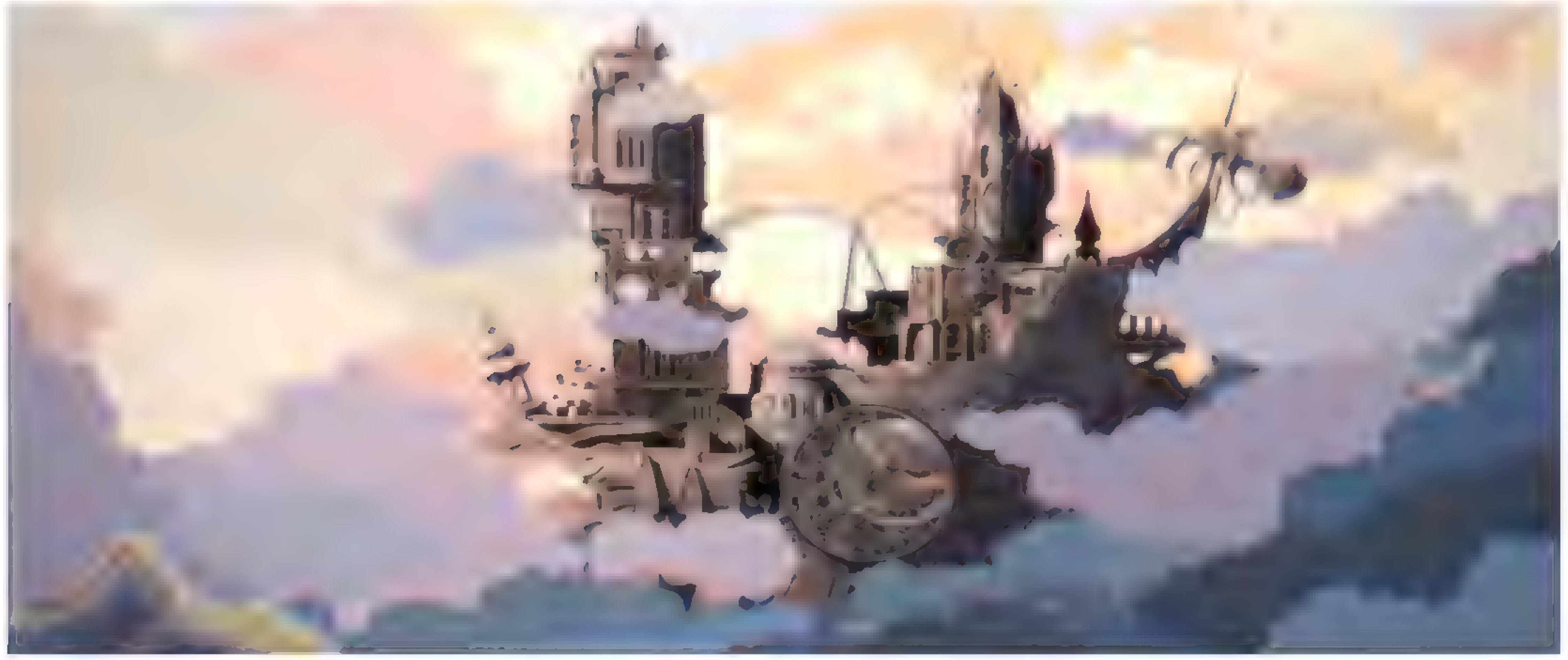






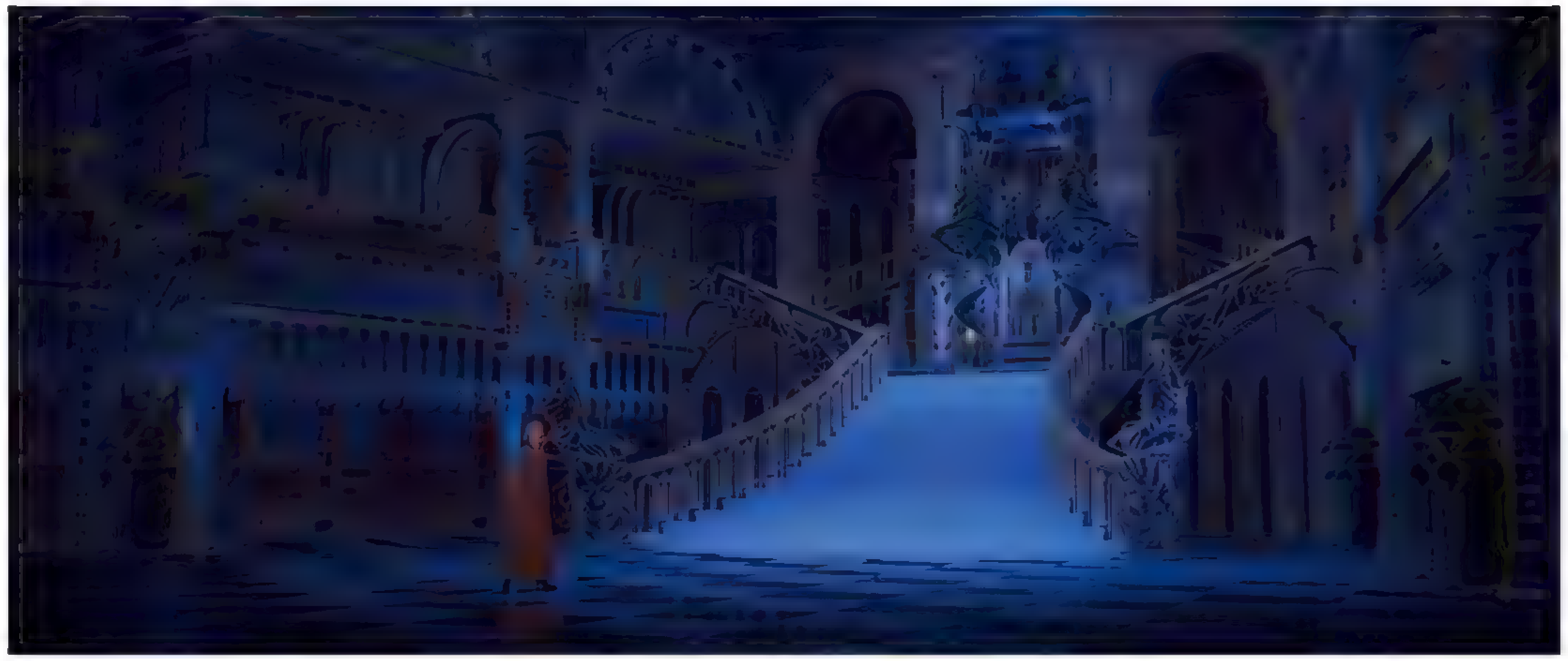




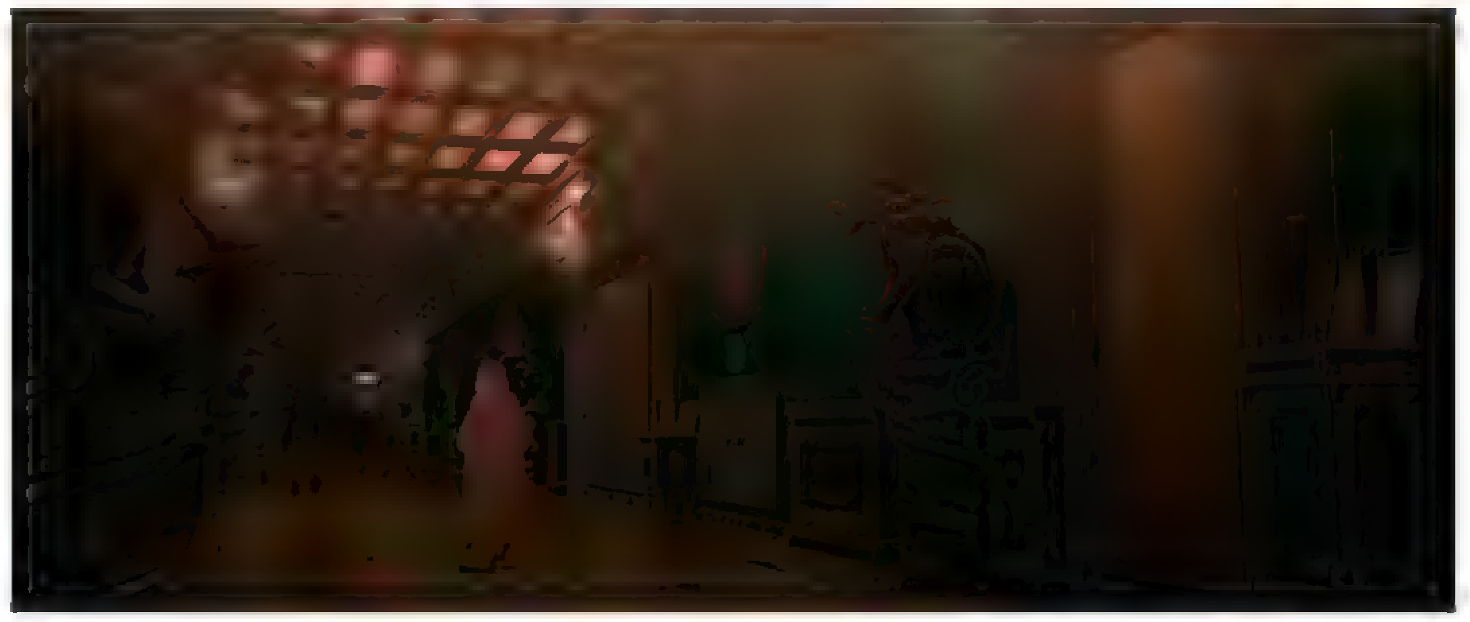


……城！





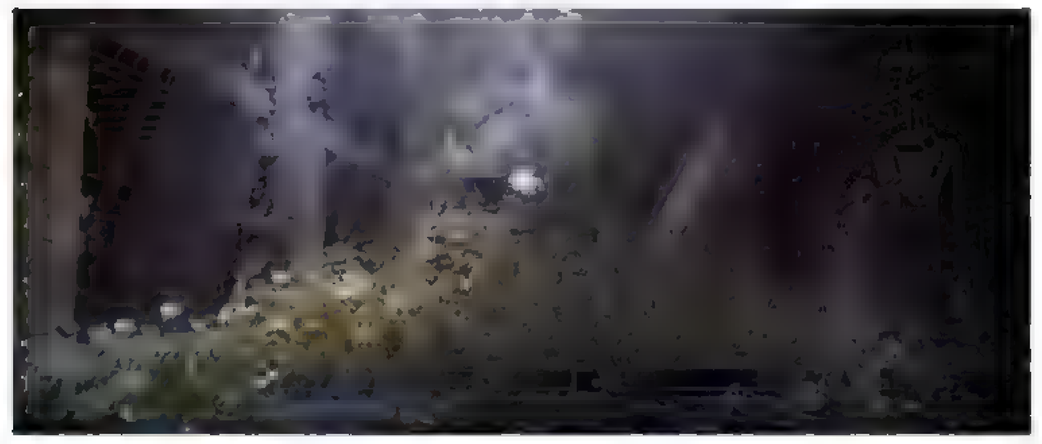






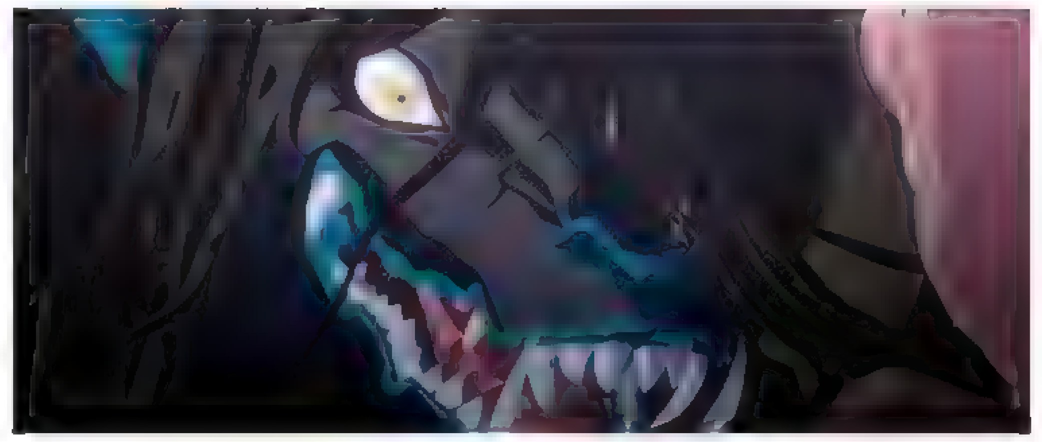
雲の向こうに、不思議な存在感を醸し出す城があった。
ベルが城の大きな扉を押し開けると、天使の〈As〉もその隙間から滑り込むように入っていく。
真っ暗で人の気配は感じられない城内。ただ、どこからか少女たちのひそひそ声が聞こえてくる。
「何デ入ッテ来タノ？」
「邪魔シテヤッタノニ……」
それは、ベルを迷わせた深海魚A－たちの声。でも、ベルにはその声が聞こえず、先へ進んでいった。

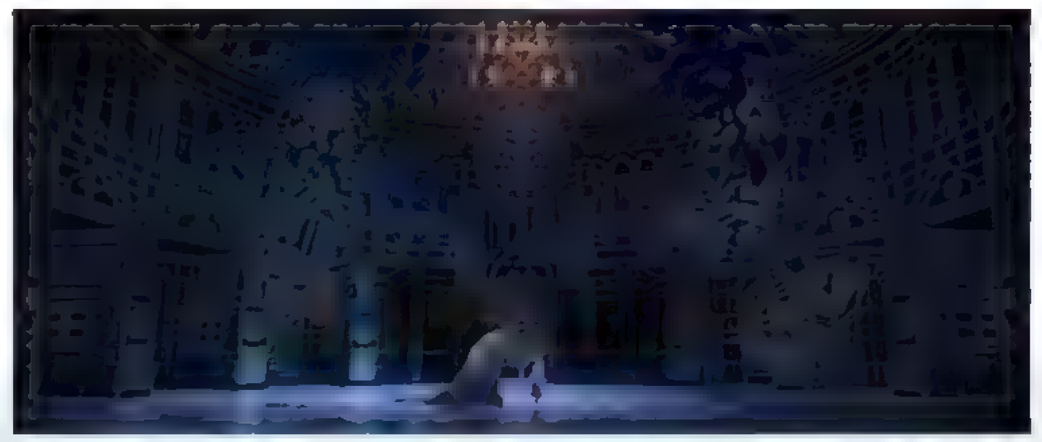
天使の〈As〉に導かれて、城の中庭に出るベル。そこには美しいバラが咲いていて、自分が育てたと天使の〈As〉は言う。
「秘密ノ、バラ」
「秘密ってどんな?」
ベルの問いには返事はなかった。その代わりに竜が姿を現した。
「出テ行ケェ……!」
吠えるように言う竜に、ベルは震え上がりながら、対話をしようと食い下がっていく。
「あなたはなぜ乱暴するの?」
「出テ行カナイト、噛ミ砕ク!!」
ただ、何より竜が気にしているのは、天使の〈As〉の様子だった。ベルと竜の言い合いに怯えて、弱々しく外へ飛んでいってしまいそうになる天使の〈As〉を、竜はそっと両手で優しく包み込んだ。









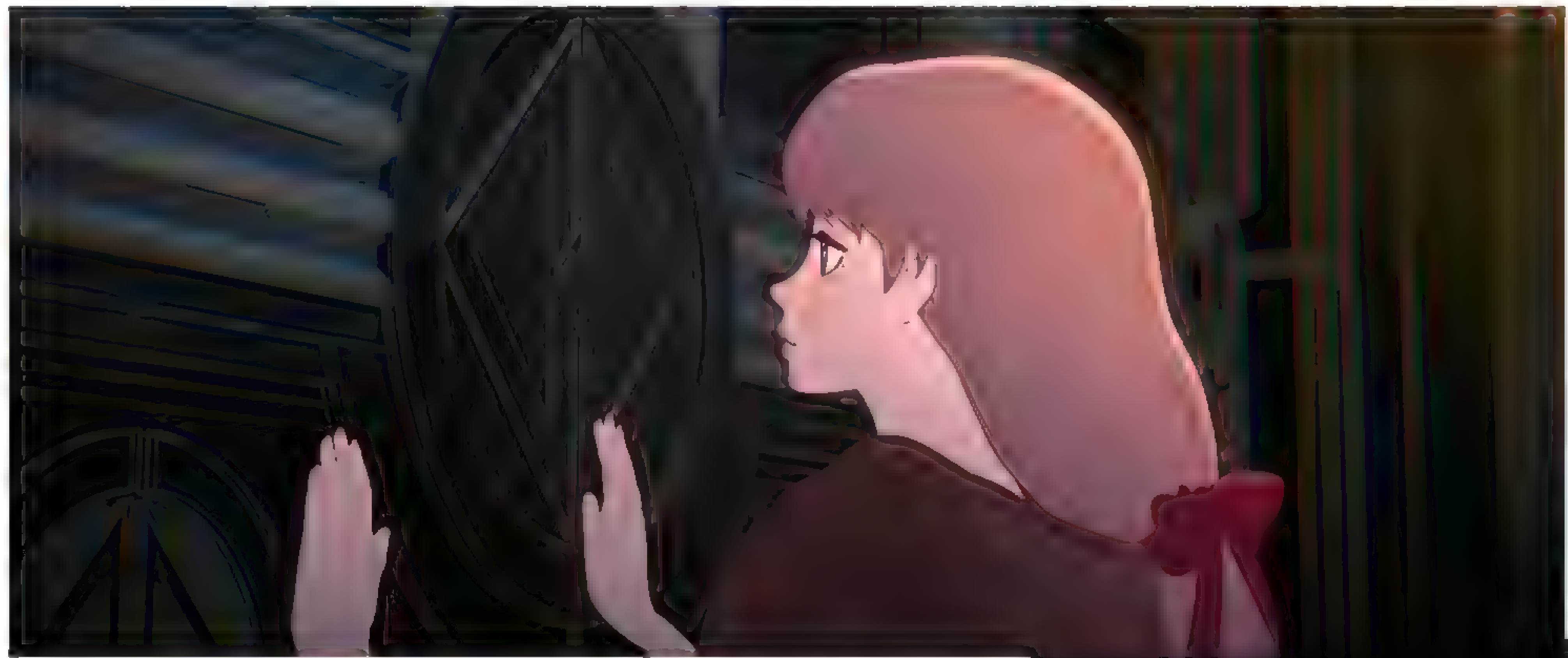


モウ、大丈夫ダカラ。





あなたの本当の姿は、どっち?





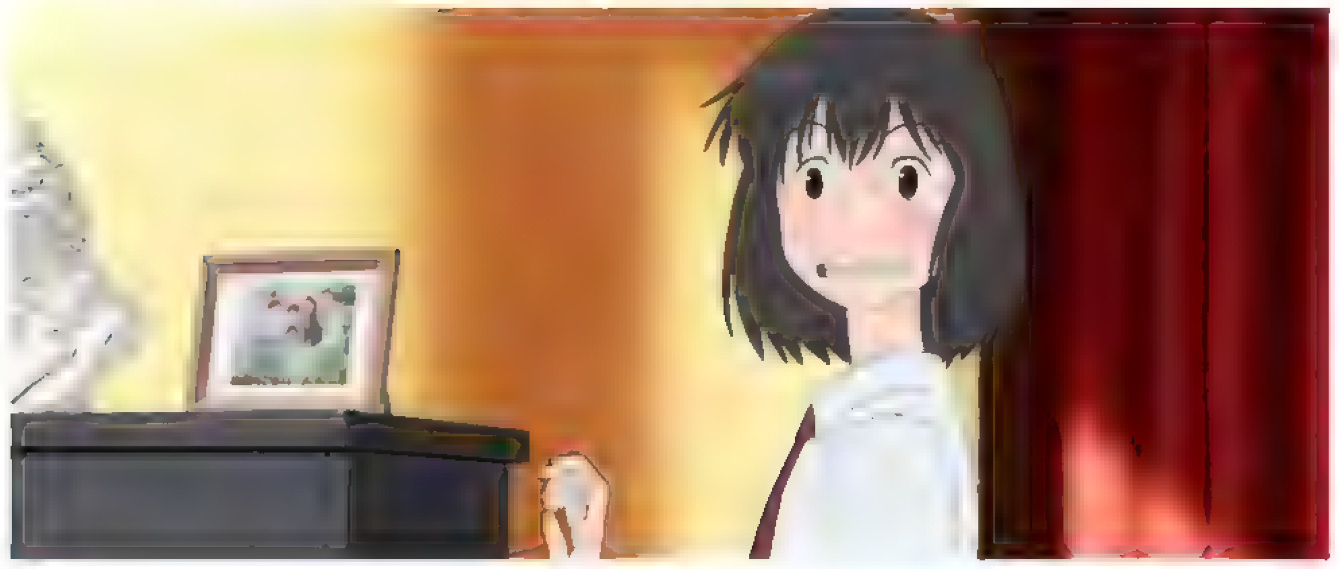


竜について思いを馳せるすずが合唱隊に顔を出すと、途端に心の揺れを中井さんに言い当てられる。「中高生って悪い男好きだからね～」「わかってあげられるのは私だけ？」と盛り上がる女性たちに、すずはドギマギしっぱなしだ。

ただ、畑中さんに「何かプレゼントでも贈れば？」と言われて、すずは、心に留める。畑中さんは、高校生のとき、留学先で男の子に歌をプレゼントしたのだという。

学校帰りの鏡川沿い、すずは歌のことを考えながら、辺りに目を配る。すると、日常の美しさの中に音階が浮かんできて、ハミングになっていく。

心に浮かぶのは、しのぶの姿や竜の姿。ステップを踏みながら、すずは新しいメロディーを紡いだ。

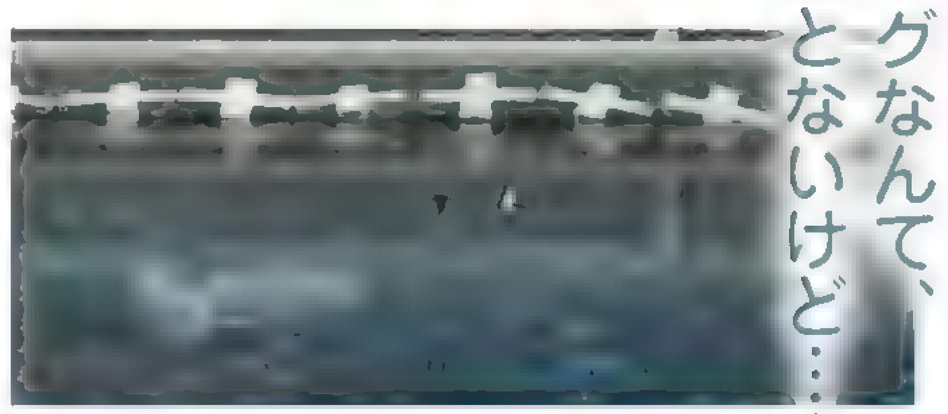


すずが恋してる。
それも、悪そうな男に。





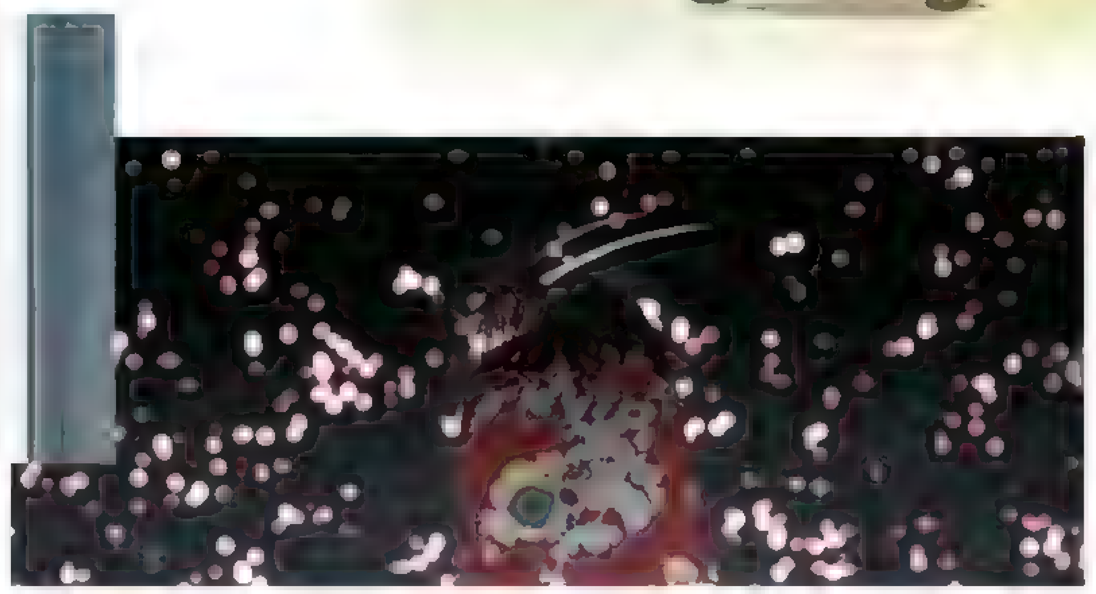
ラブソングなんて、
作ったことないけど……。

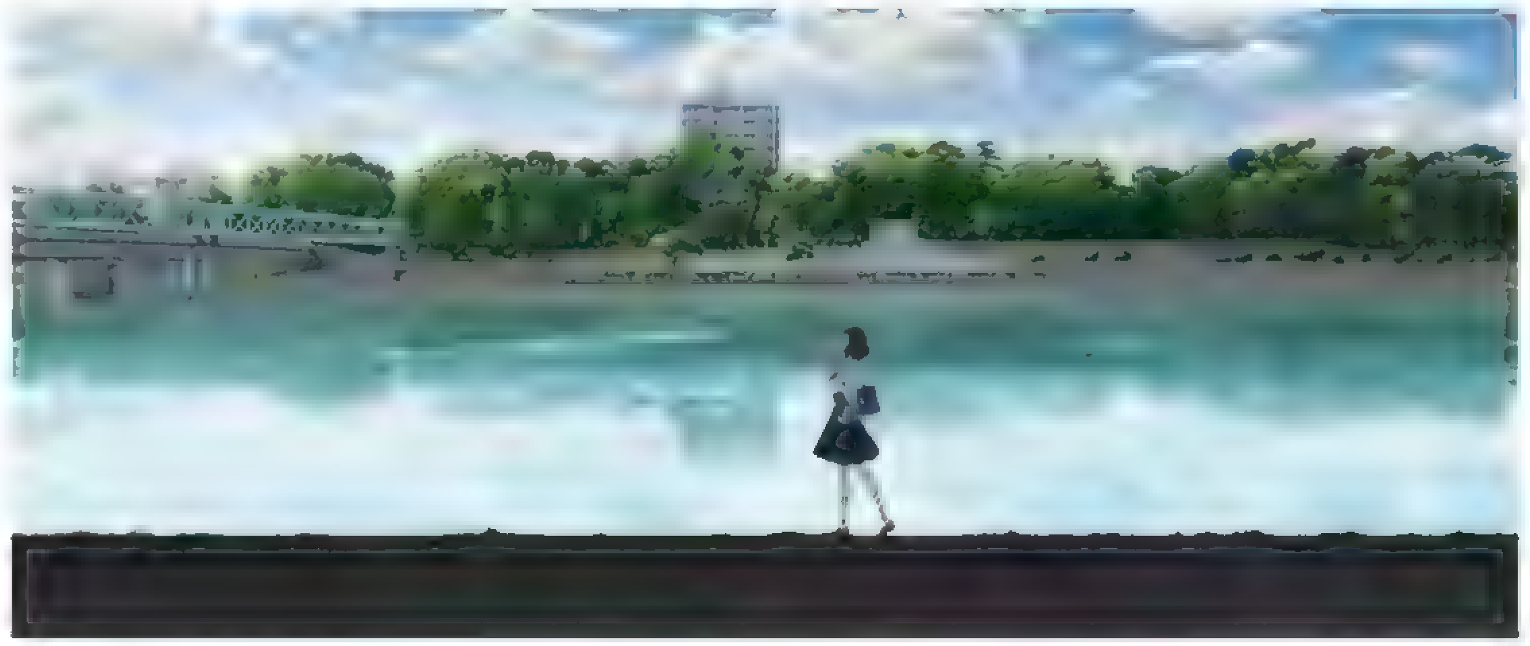












ララララララ……
ララララララ……
ソー　ラー

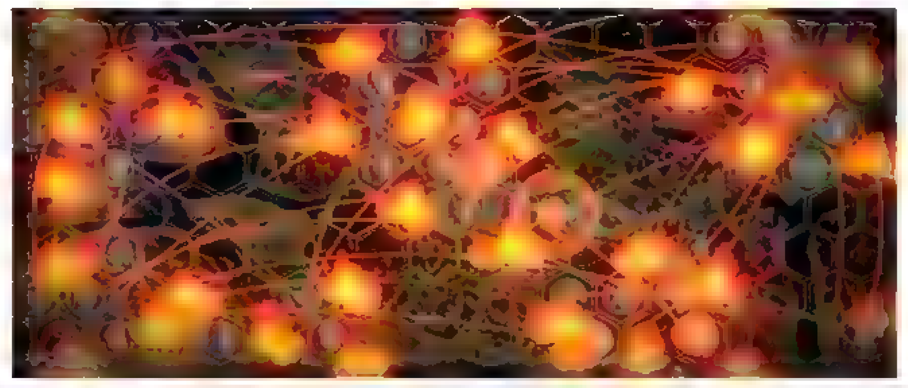


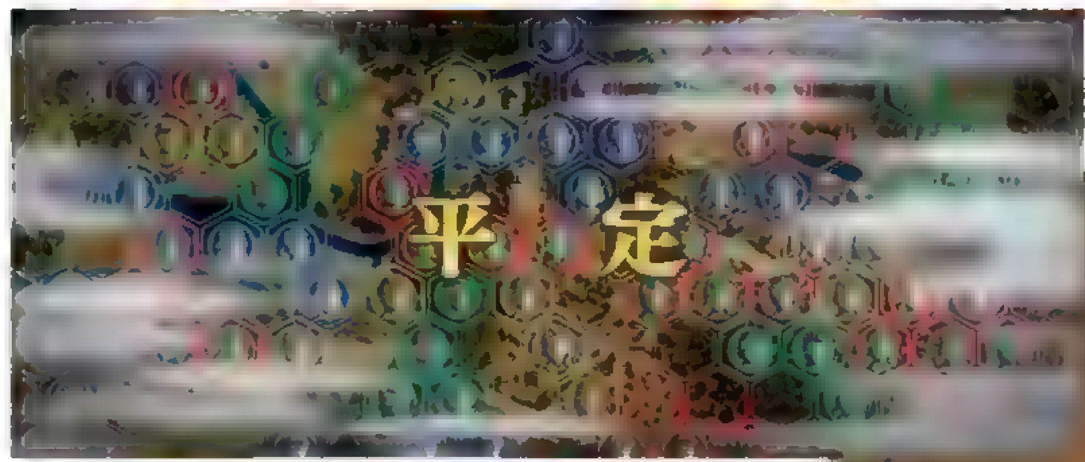




な……、何これ!?

生まれてきたメロディをスマホで録音しようとして、すずは、ぎょっとする。同級生たちとやりとりしているSNSアプリで、突然何百ものメッセージが飛び交っているのが目に入ったのだ。
原因は、なんとすず。すずとしのぶくんのことが噂になっているのだ。すずは慌ててヒロちゃんに相談して、誤解を解く対応にあたった。
そのとき、ルカちゃんからすずにメールが入る。好きな人のことですずに相談があるというが……。「今そんなメールしてくるって変じゃない?」とヒロちゃんは勘ぐるのだった。





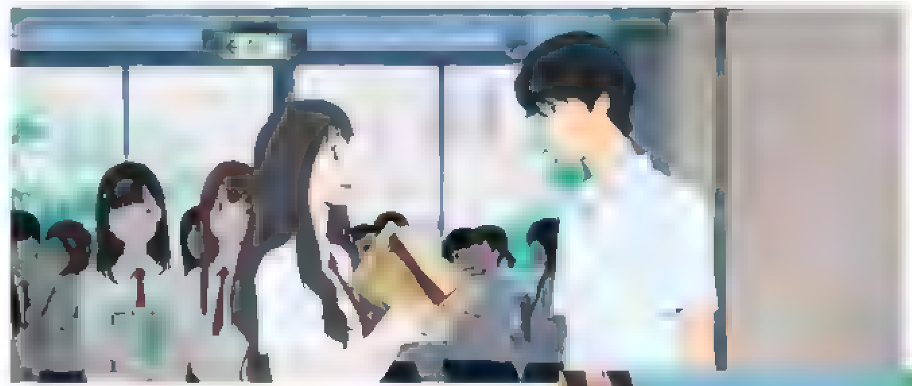


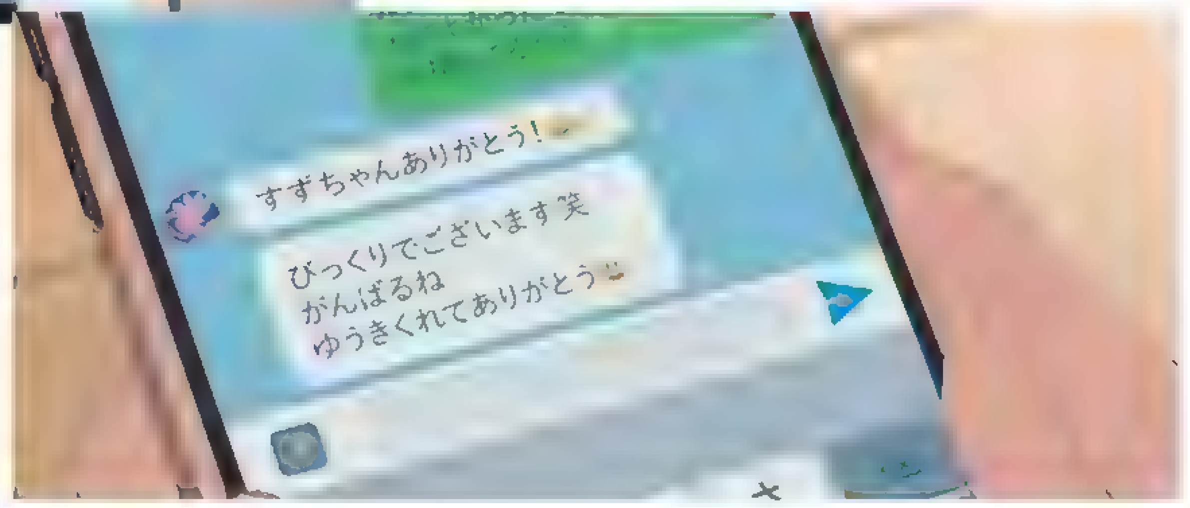


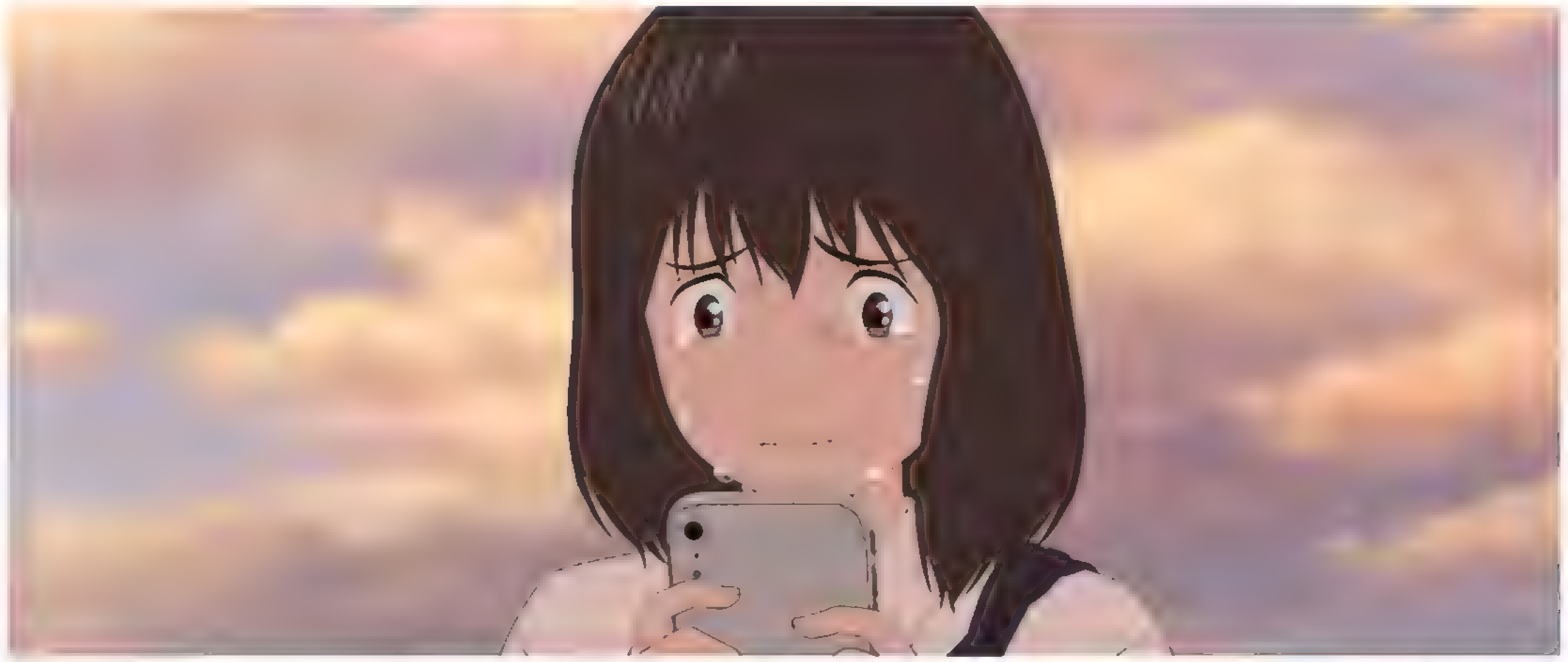


すず。今日、なんかあった？



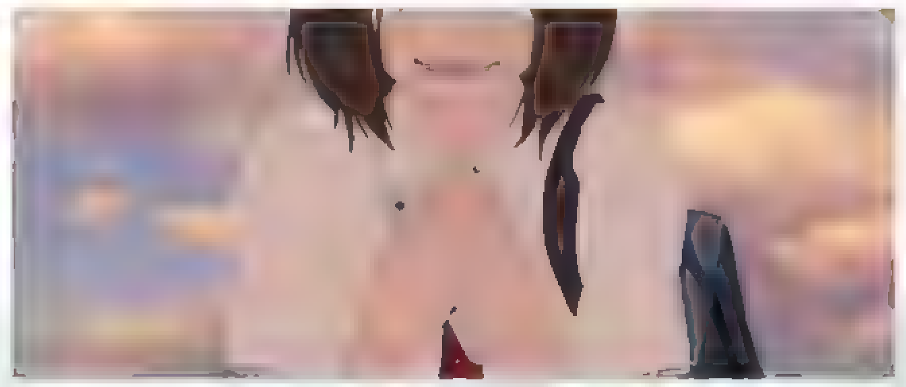






………私、
どうしたいんだろ？





今度はとぼとぼと鏡川沿いを歩いて帰るすず。そこに突然、しのぶくんから声をかけられて……。すずはこの際、ずっと前からしのぶくんに聞きたかったことを聞いてみようとする。しかし、川でカヌーの練習をしていたカミシンの登場で、それは中断されてしまうのだった。
そして、話を戻そうとするしのぶくんにすずは「こんな私のことなんか、もう気にしなくていいんだよ」と言い、去りながらルカちゃんに返信するのだった。ぽろぽろ涙をこぼしながら「私でよかったらなんでも聞いて。」と。

胸の痛みを抱えながらすずは〈U〉に入った。その痛みはベルの胸元に光となって現れ、そのあとすっと淡くなった。

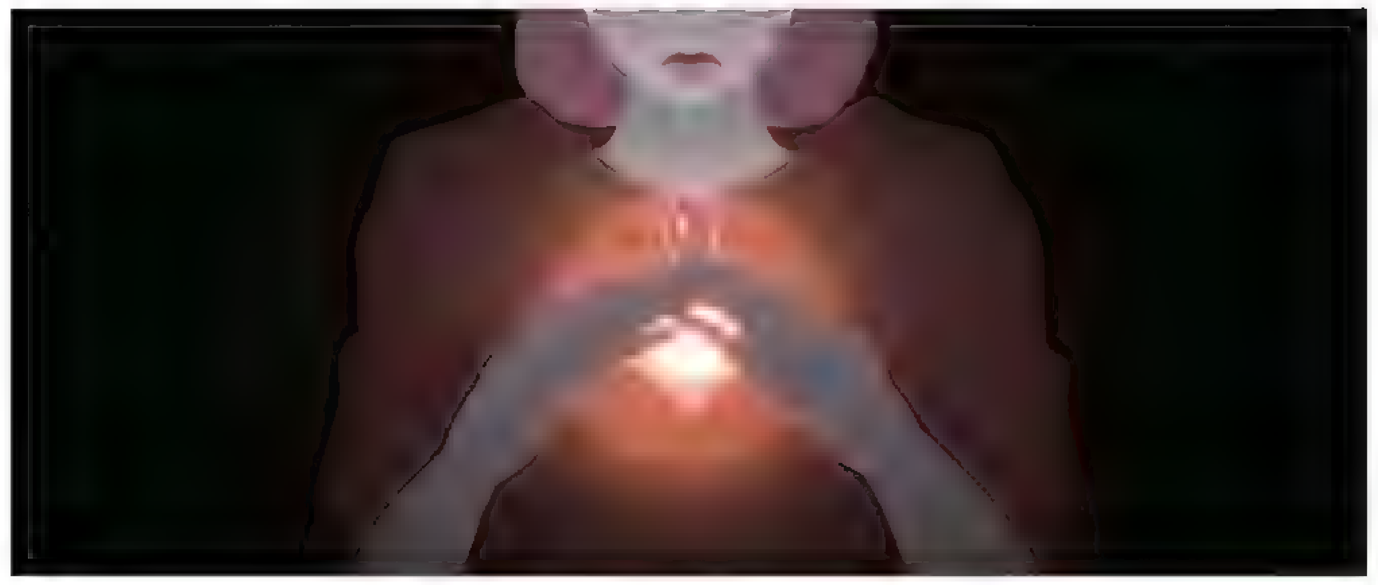
天使の〈As〉に導かれて、竜の城にある彼の部屋に入ると、そこは暖炉のある大きな部屋だった。壁には写真がいくつも飾られていて、一番大きな額にはたくさんのバラを抱えた女性の写真が飾られていた。ただ、ガラスがひび割れていて、顔はわからない状態だった。

竜は部屋の奥のバルコニーにいた。ベルはその背中に近づくと、あざを見つめて、そっと手を伸ばす。「触ルナ!!」と怒鳴られても、できるだけ竜に寄り添おうとするベル。「そのあざ、痛い? 痛いんだよね……? なら、もう乱暴なことはしない方が」と伝えると、竜は首を振った。

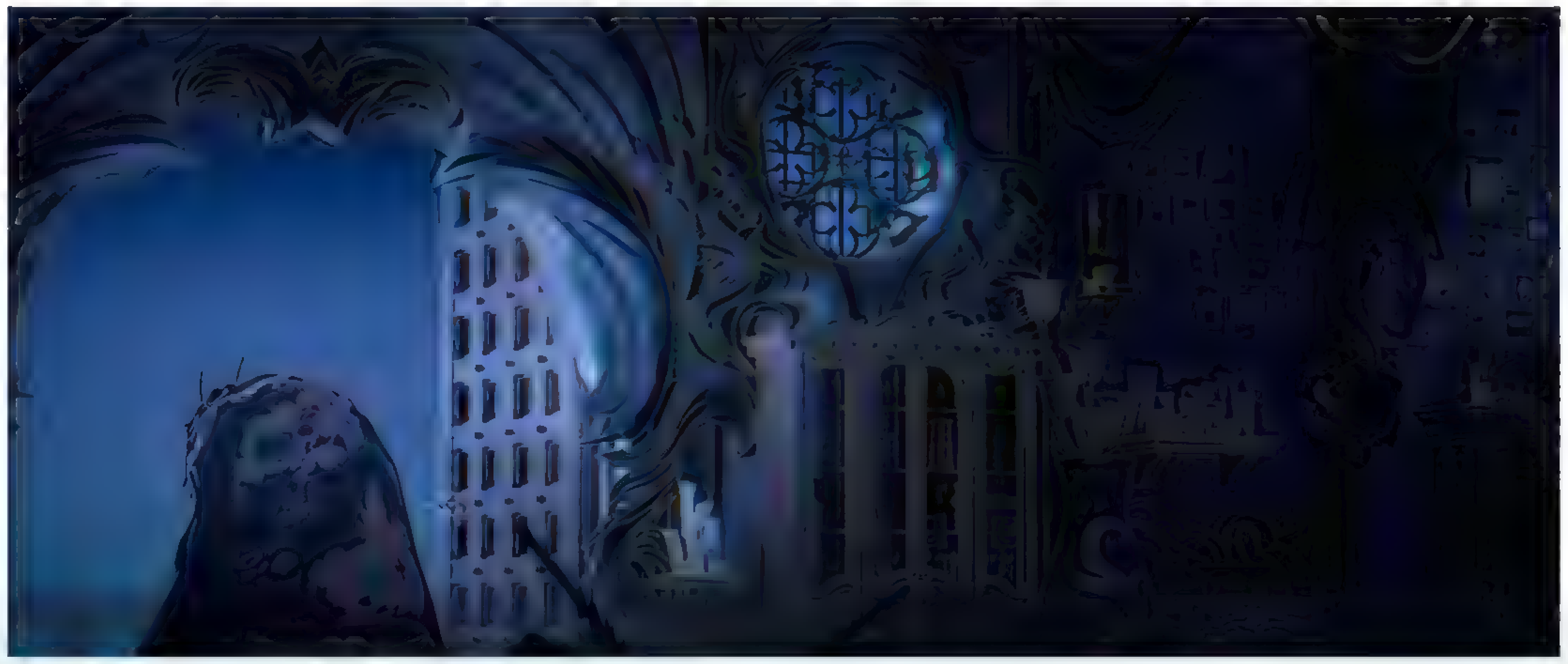
「君ハ何モ分カッテイナイ」

それから、獣のように咆哮する竜。ベルはたまらなくなって、城を飛び出したのだった。

けれども、飛び出した先でベルはジャスティスの隊員とジャスティンに見つかってしまう。すると、そこに竜が助けにきてくれて……。









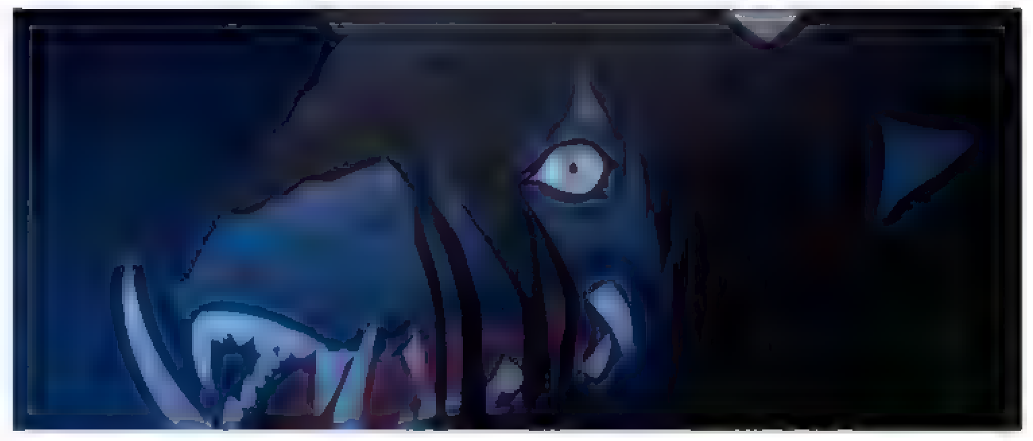


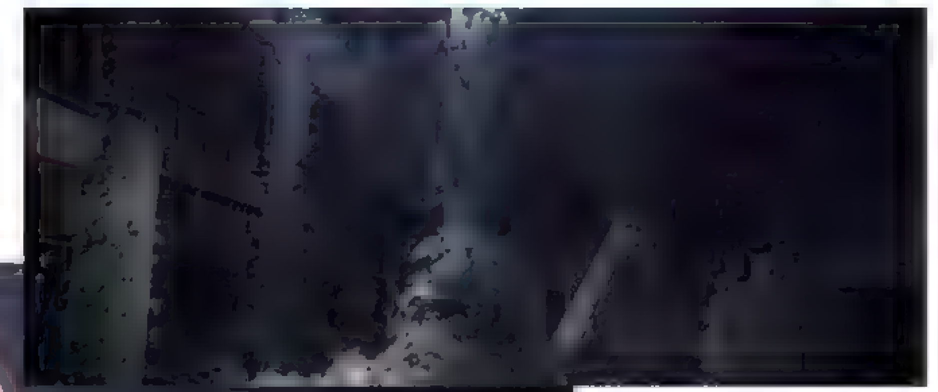
じゃあわかるように
ちゃんと聞かせてよ!



「一人にして」悲しいよ
あなたは突き放すけれど

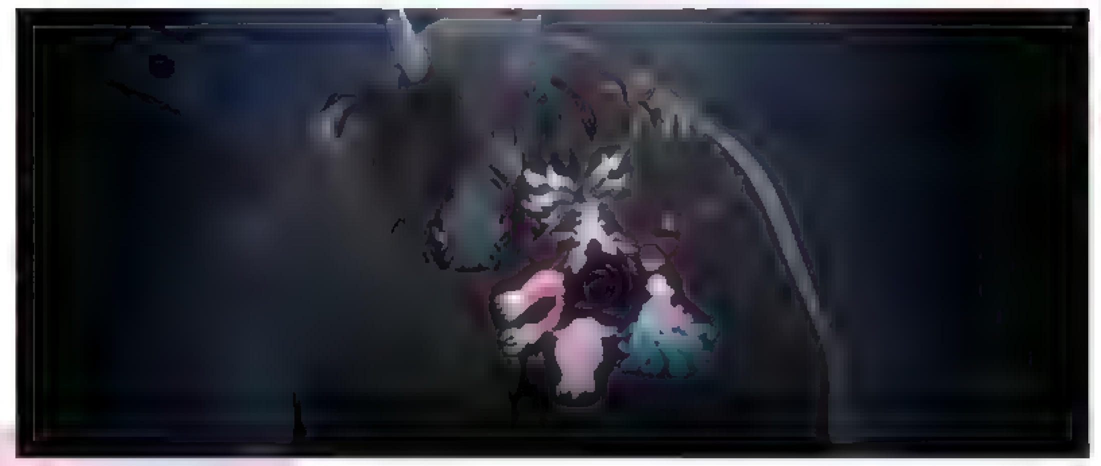




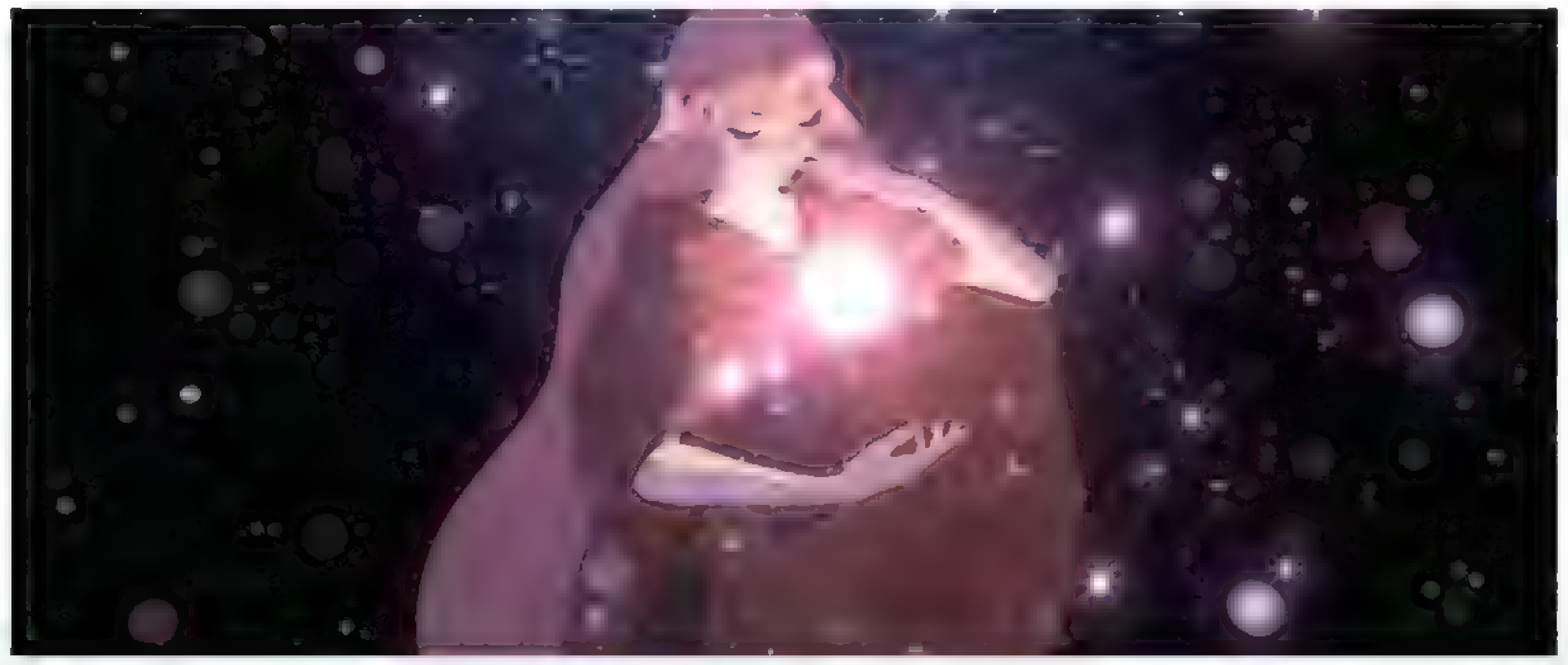








竜はジャスティスの追撃からベルを守りながら、ベルを城まで連れ帰ってくれた。
消耗して膝をついた竜は、心配するベルを追い払おうとするが、ベルは立ち止まり、言う。
「あなたのこと、前より少しわかる。本当に傷ついているのは、ここね？」と、竜の胸にそっと手を当てた。
ハッとする竜。
「助けてくれて、ありがとう」と伝えるベルに、竜は「……ベル」と初めて名を呼んだのだった。
おもむろに、竜への思いを込めて歌い出すベル。
ベルのことを認めてくれたらしい深海魚A.I.たちが中庭からバラを摘んで、ベルと竜の胸につけてくれる。すると、ベルの服はバラのドレスに、竜の服も華やかな正礼装に変化した。



本当は胸の中にあるものを
暴かれたくないのでしょう

聞かせて
隠そうとするあなたの心を

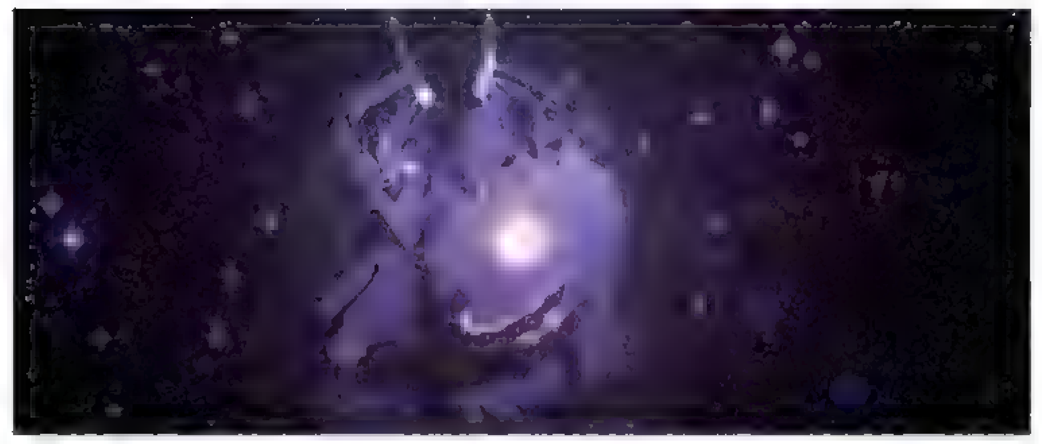




見せて
隠れてしまうあなたの心



BELLE | Story Guide 01

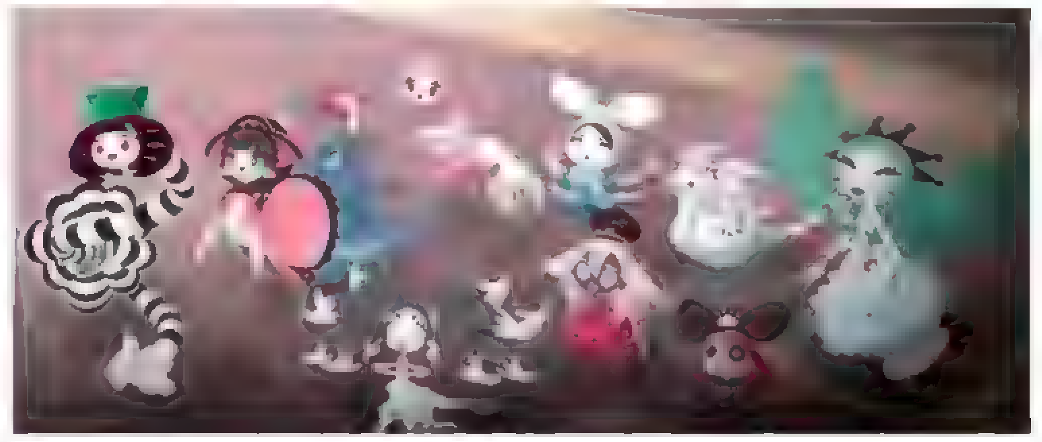




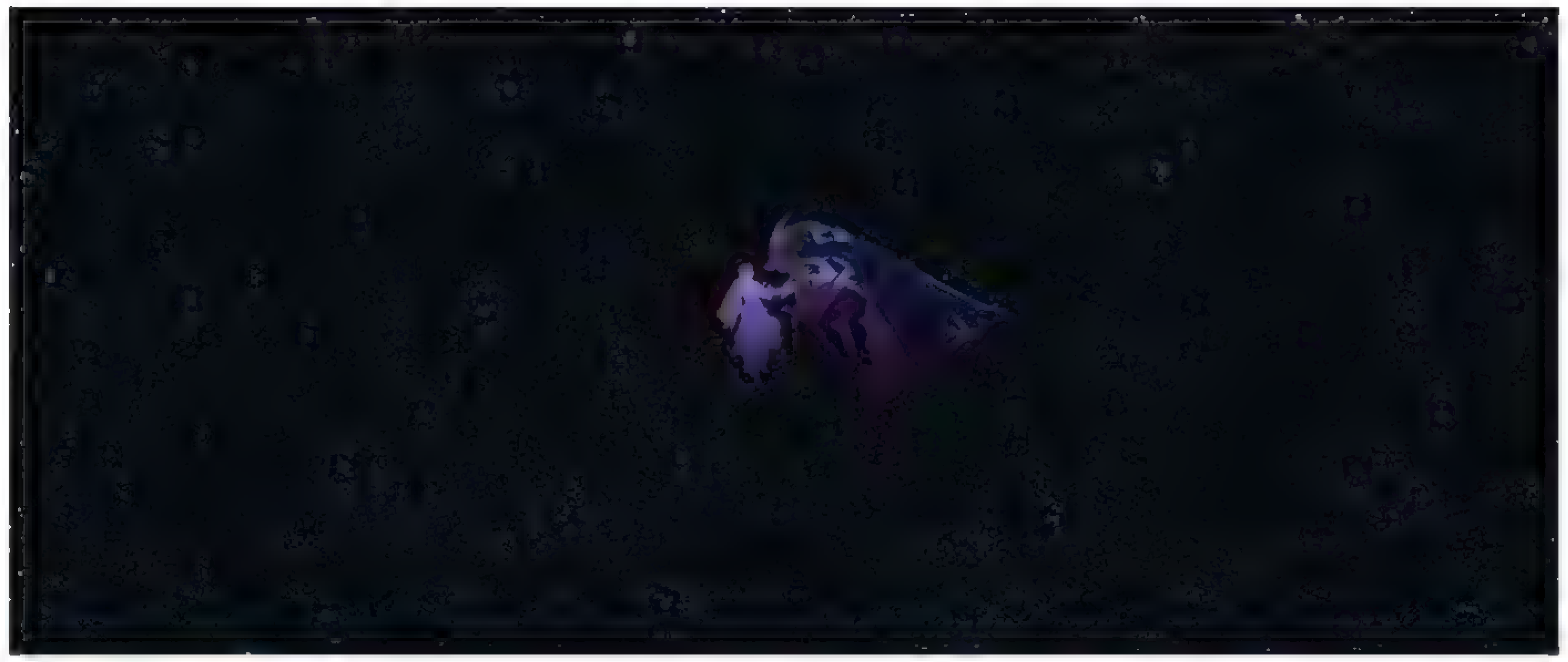








人に傷つけられると
あなたは言い放つけれど
本当は何度も何度も自分に言い聞かせた
歌があったためでしょう





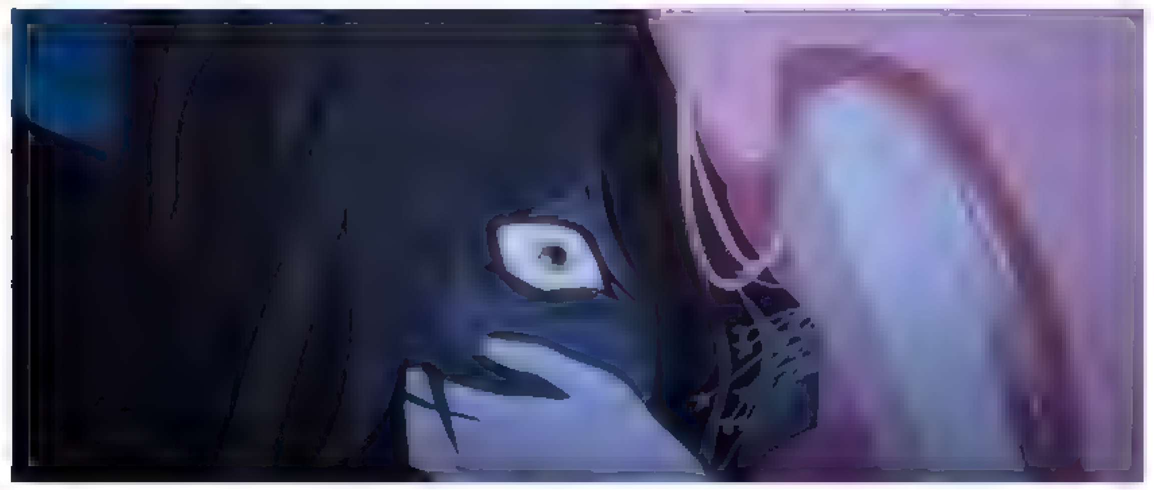
聞かせて
どんなことからでもいい　最後まで聞くから
聞いて
側にゆきたい　あなたの心

まるで戦い以外のことをするのが、何もかも初めてかのような竜と、ダンスするベル。竜の顔にベルが顔を近づけると、竜は少しビクッとする。そっと頬を寄せるベルを、竜もまたそっと抱き寄せた。

ベルと竜はしばらく穏やかに身を寄せ合った。けれども、突然、竜が苦しみだして、幸福な時間は終わってしまった。

苦しむ竜の背中のあざが不気味に光り震え、床に横たわったままの天使の〈As〉はそれをいつものことのように見つめていた。







内藤 鈴／belle

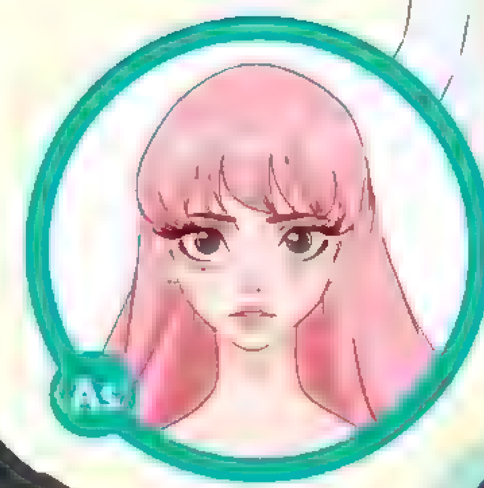
（ないとう すず／ベル）

すず

内気で自分に自信のない女子高校生。歌うことが大好きだったが、幼い頃、母親を水難事故で亡くしてから人前で歌を歌えなくなってしまった。〈U〉ではベルという歌い手として、世界中から圧倒的な人気を得ている。











生前の母が使っていたマグカップ。昔落として欠けてしまっているのだが、すずは今も愛用している。





中学生期



幼少期



鈴の父

（すずのちち）

すずと二人、高知の山あいの町で暮らしている。妻を失ってから娘とうまくコミュニケーションがとれずにいる。いつも娘を気遣っているが、なかなか踏み込めない。





フーガ

イノシシの罠にはまって右前足を失い、保護犬としてすずの家にやってきた。残りの足でバランスをとりながら生活している。

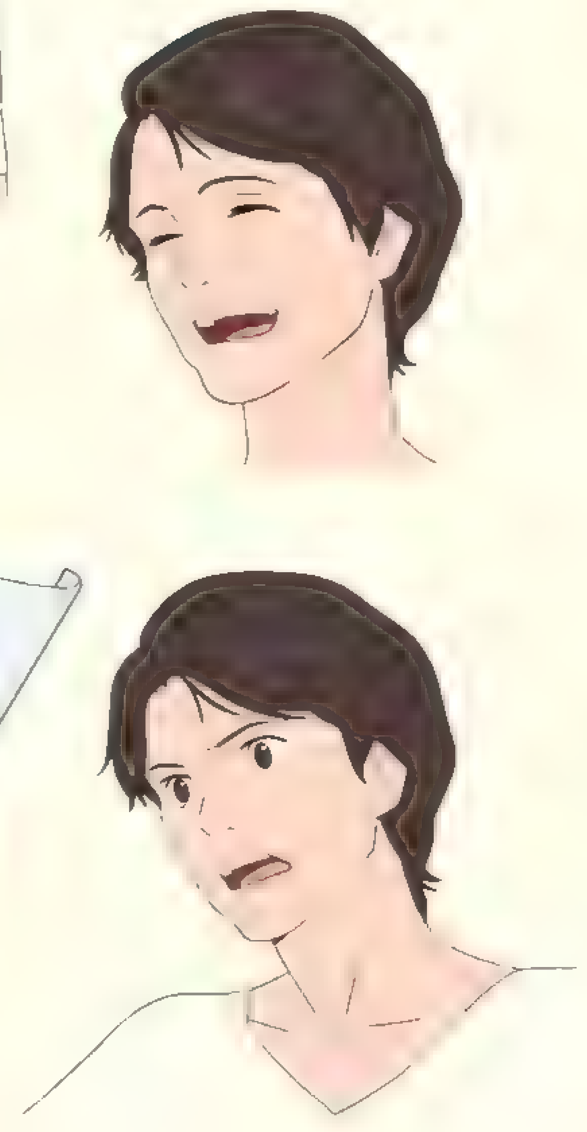


鈴の母

（すずのはは）

水泳の上級者であり音楽を愛する人で、すずと一緒にそれらを楽しんでいた。自室には世界中のレコードやCD、キーボードも揃う。





別役弘香（べつやくひろか）

ヒロちゃん

すずの親友。シニカルな毒舌家だが、すずの良き理解者。すずを〈U〉の世界へと誘い、ITを駆使してベルをプロデュースしていく。スマホの待ち受け画面は物理の寺田先生の姿。





ヒロちゃんのメガネ、そして〈U〉デバイス（色彩は決定稿ではありません）

渡辺瑠果（わたなべるか）

ルカちゃん

すずの同級生。吹奏楽部でアルトサックスを吹いている。モデルのような容姿を持ち、学校のみんなから好かれている明るい太陽みたいな存在。カミシンに片思いしている。



ルカちゃんのことが大好きな同級生たち。それぞれ前髪にはこだわりあり



アルトサックスを明るい色のケースに入れて持ち運んでいる。吹奏楽部では、ステップを踏みながら演奏するマーチングにも励む

久武忍（ひさたけしのぶ）

しのぶくん

すずの幼なじみ。バスケ部で活躍していて、クールな雰囲気も相まって女子から人気を集めている。６歳の頃、すずに「僕が守ってあげる」といい、それから何かと気にかけている。



幼少期



千頭慎次郎（ちかみしんじろう）

カミシン

すずの同級生。カヌー部をひとりで立ち上げて、インターハイを目指している。裏表がなく、いつも一生懸命なのだが、真っ直ぐ過ぎて周囲から少しだけ浮いている。

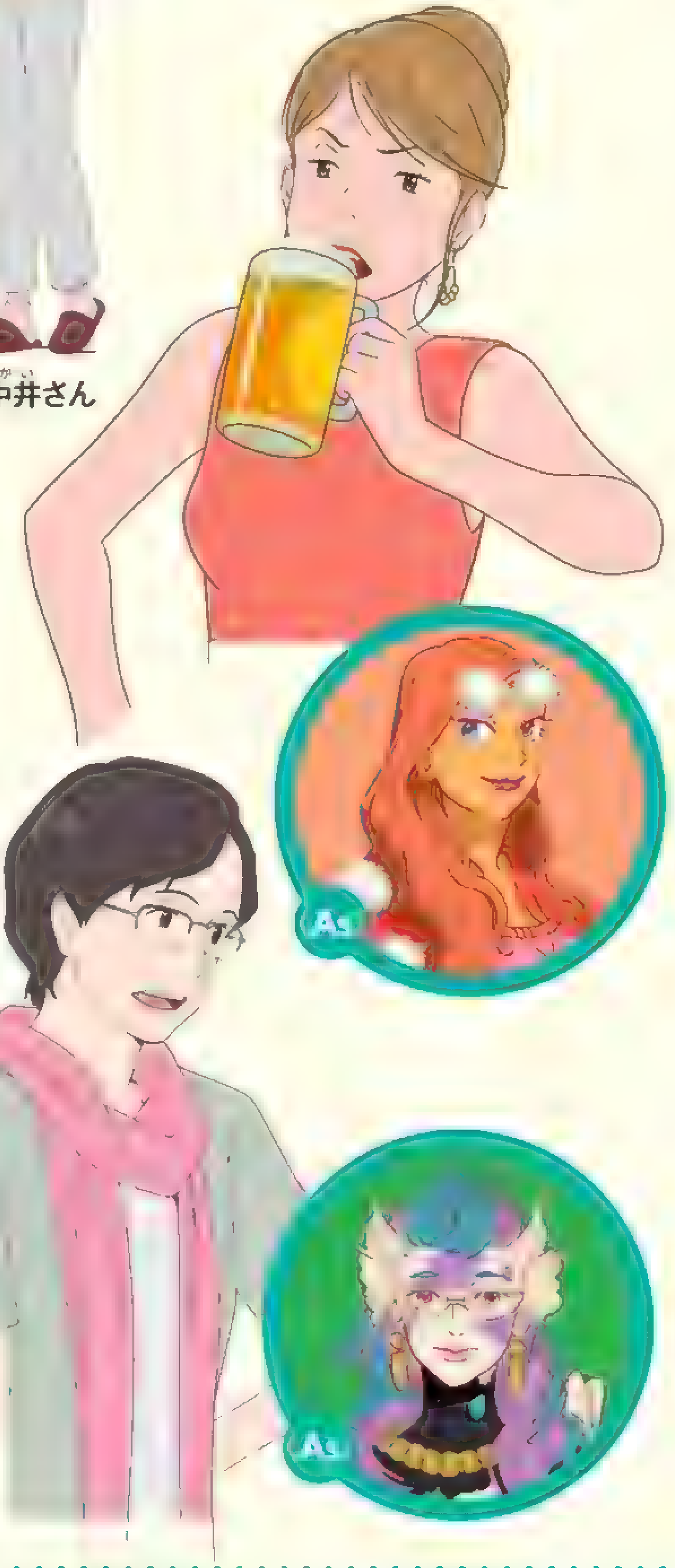




合唱隊（がっしょうたい）

高知の過疎化が進む地区で活動している女声合唱隊の人たち。酸いも甘いもかみ分けてきた女性たちで、すずを幼い頃から見守っている。すずの母も合唱隊のメンバーだった。





恵（けい）／竜（りゅう）

14歳の少年。〈U〉の世界で忌み嫌われている〈As〉である竜の正体。父親の圧力から、弟の知を必死に守ろうとしている。他者の言う「助ける」という言葉を信じていない。





フォックス

MLBの強打者。紳士的な仮面の下に乱暴者の顔があり、そのせいでできた傷を隠していると噂される。だが、傷は過去の手術によるものだった。



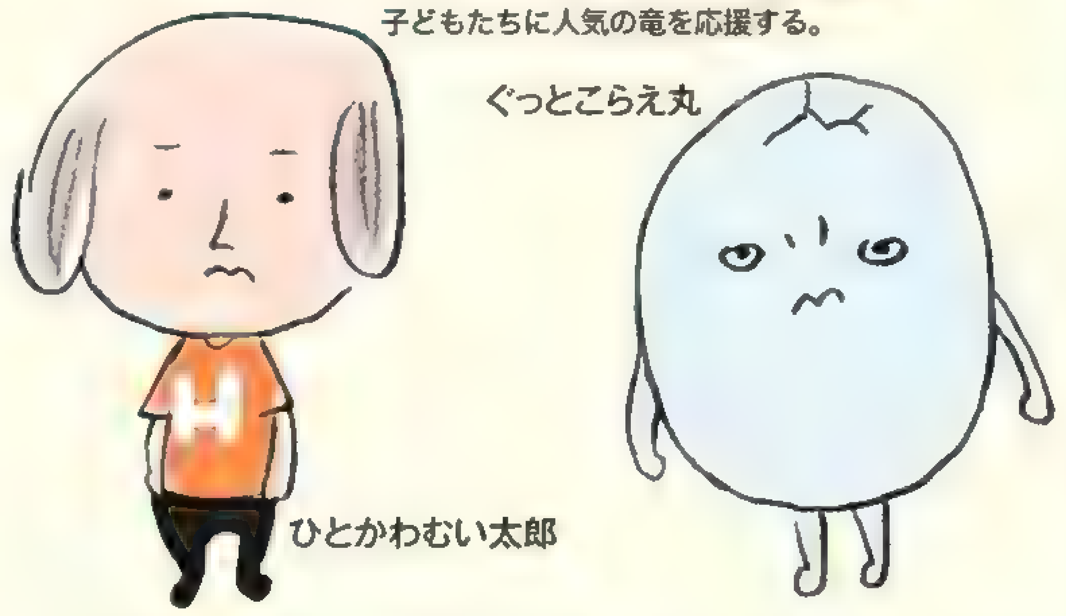
イェリネク

現代美術アーティスト。竜の背中のあざに形も色もよく似たタトゥーを入れている。売名行為だと言われ、さまざまな言い訳を重ねていく。

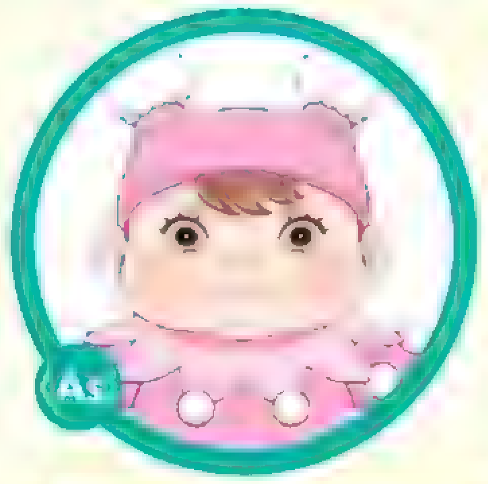


ひとかわむい太郎（たろう）とぐっとこらえ丸（まる）

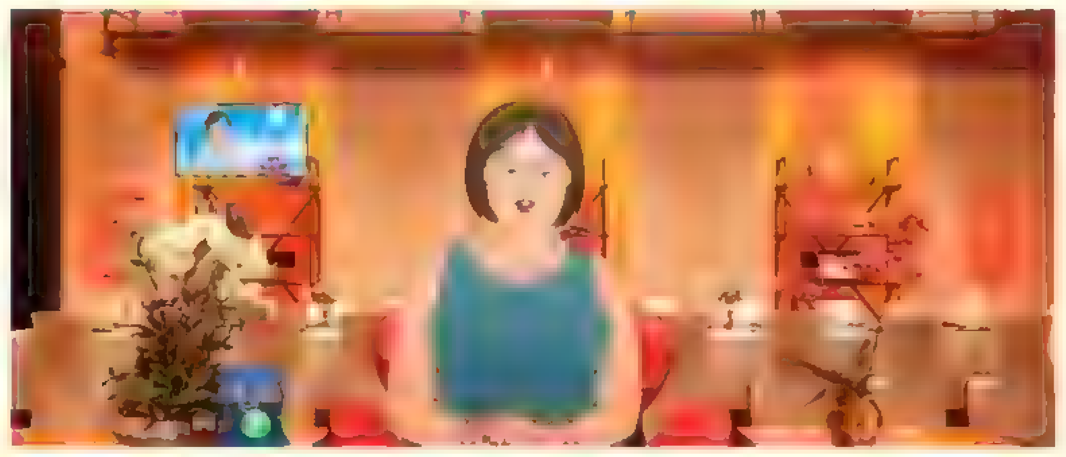
チャンネルを持つYouTuber。世界中の子どもたちとフランクに対話しながら番組を進めていく。子どもたちに人気の竜を応援する。



スワン



金持ちの女性。「傷つけられた」が口癖でSNSで粘着質な書き込みを続けている。表では幸せそうな家族写真をアップしているがすべてフェイク。



恵（けい）・知（とも）の父親（ちちおや）

恵くんと知くんの父親。兄弟を男手ひとつで育てている。「言うことを聞けないならお前には何の価値もない」「価値がないなら消えろ」と兄弟に言い放つ。



知（とも）／天使（てんし）

11歳の少年。恵くんの弟。ひとかわむい太郎とぐっとこらえ丸のYouTubeチャンネルで「竜は僕のヒーロー」と語る。〈U〉では天使のようなクリオネ形の〈As〉となる。



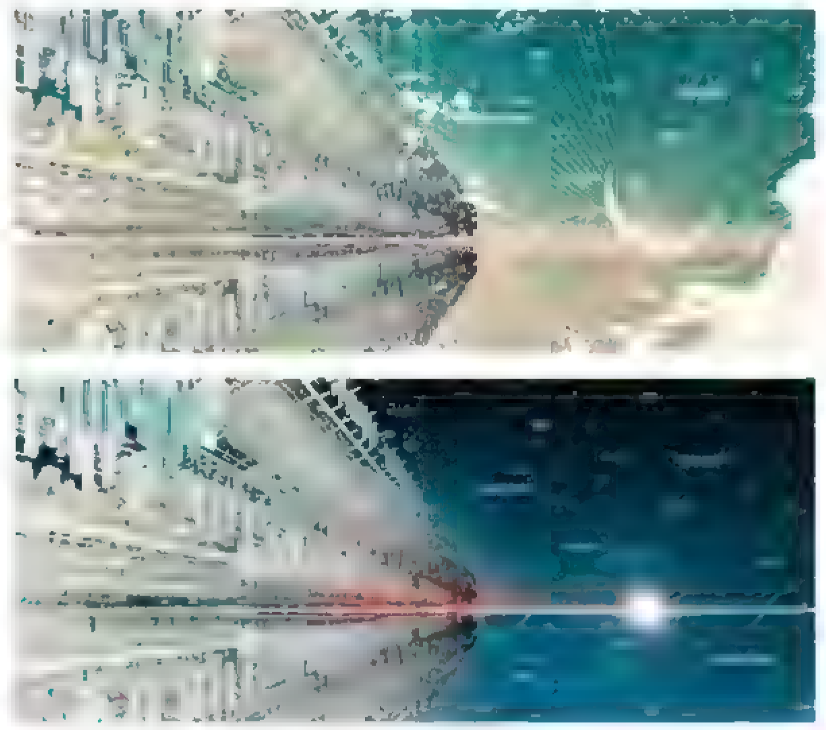
50億人が共有する
仮想空間への誘い

仮想世界

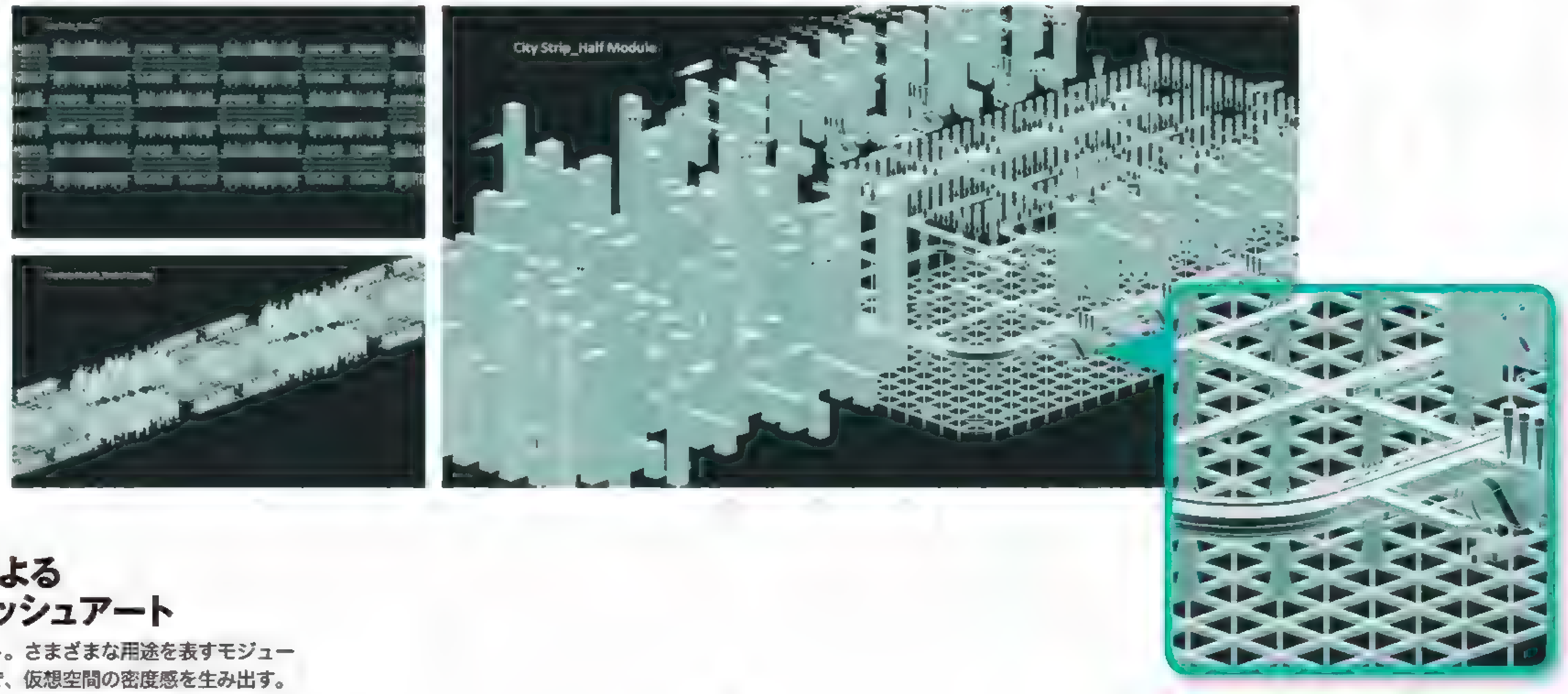
〈U〉

50億人が集う仮想空間〈U〉の世界。そこでは細田監督の『サマーウォーズ』をさらにアップデートしたような、刺激的なビジュアルが求められた。気鋭の建築家エリック・ウォンがコンセプトアートを担当した、その緻密でファンタジックな空間設計は、観る人を驚かせるはずだ。

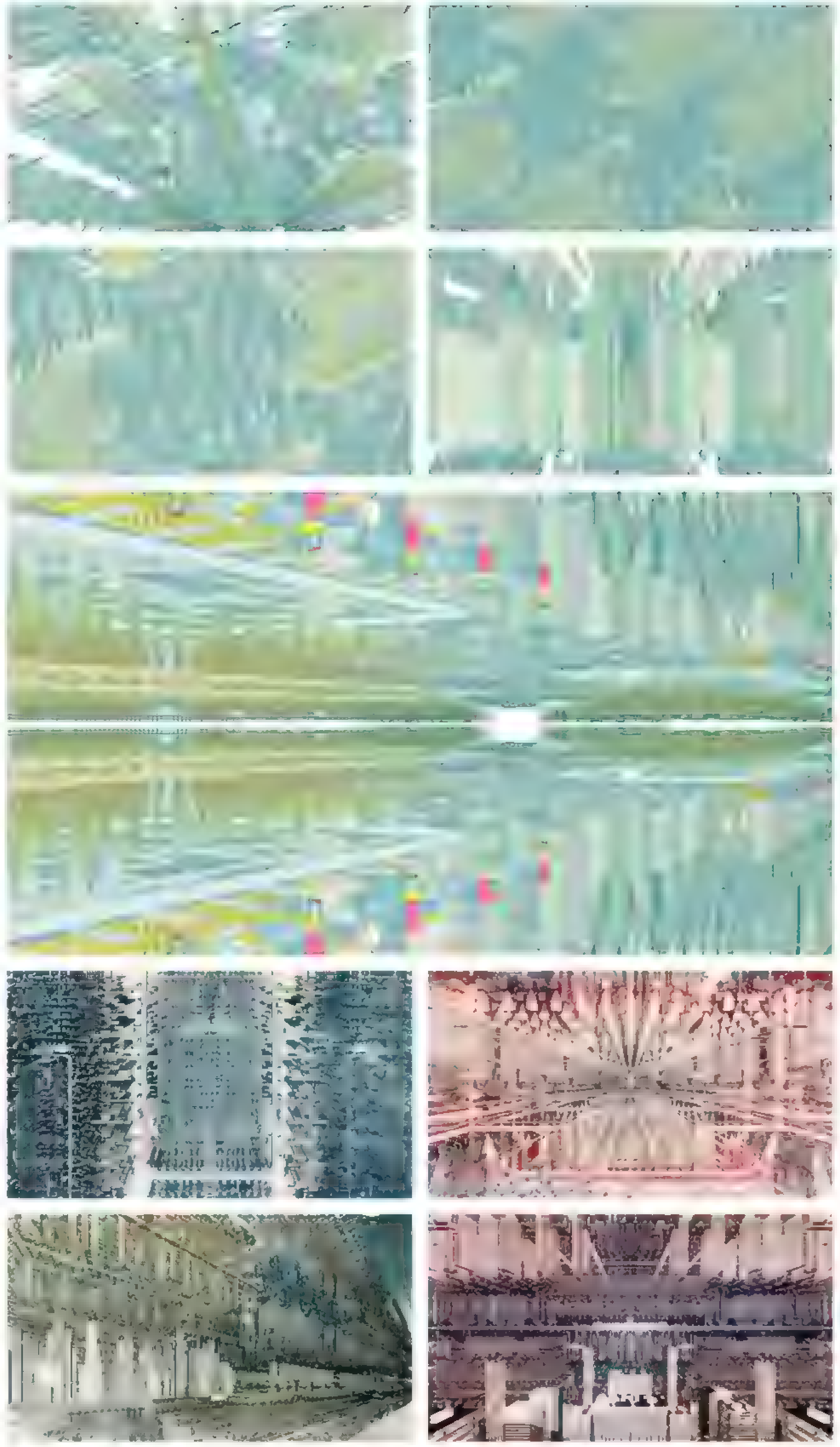




ティザービジュアルにも使われている、仮想世界〈U〉の全景。地平線まで伸びる広大な空間と、その間にぎっしりと詰め込まれた膨大な数の建造物。未来を感じさせる鮮烈な風景



区画ごとに、高層ビル風の建造物や樹木の形をしたオブジェがモジュール(まとまり)を形成。それらがさらに都市全体へと展開されていく



エリックによる〈U〉フィニッシュアート

完成版のコンセプトアート。さまざまな用途を表すモジュール群を組み合わせることで、仮想空間の密度感を生み出す。こうした手法は建築家のエリックならではのアイデアだろう。

プロダクションデザイン

エリック・ウォン

Eric WONG

●えりっく・うぉん／イギリス在住セントラルセントマーチンズのバイアムショー美術学校で芸術と建築を学び、カーディフ大学で学士号を、UCLのバートレット建築学校で修士号を取得。その後ケンブリッジ大学で建築家としての資格を取得。建築以外にもプロダクトデザインも手がけている気鋭の建築家

普段考えられないような未来を追求する

——まずは、エリックさんが『竜とそばかすの姫』に参加することになった経緯をお聞かせいただけますか?

（CG制作を担当している）デジタル・フロンティアからメールをいただいたのが、きっかけです。そのメールは本当に2、3行くらいの、シンプルなメールだったんですが、仮想世界のコンセプトを依頼できないか、というものでした。それで、私の過去のポートフォリオであったり、これまで手がけてきた建築物、あとはいくつか初期段階のコンセプトワークをお見せして。そこから最終的にはスタジオ地図と一緒にお仕事をすることになった、という流れですね。

——スタジオ地図のこれまでの作品をご覧になったことはあったのでしょうか?

はい、観ていました。細田監督の『デジモンアドベンチャー ぼくらのウォーゲーム!』や『時をかける少女』は子どもの頃に観ていましたし、スタジオ地図になってからの作品——『未来のミライ』はもちろん、『おおかみこどもの雨と雪』や『バケモノの子』もすべて観ています。ですから、スタジオ地図と一緒に仕事ができると聞いてとても興奮しましたし、実際にはどうなるのか、非常に楽しみでした。

——その最初のコンセプトというのは、どんなものだったのでしょうか?

デジタル・フロンティアから、仮想空間だったり「何かが襲いかかってくるような感じ」といったキーワードをいただいて、そこを広げていく形で考えていきました。バーチャル空間における夜景や庭、あとは後に上国料(勇)さんがデザインされた「竜の城」につながる「野獣の城」というような言葉が使われていましたね。

——その時点で、どこか特定の国のイメージのようなものはあったのでしょうか?

どちらかと言うと、個人的な経験だったり過去の体験が土台になっていると思います。過去に観た映画であったり、読んだ本や足を運んだ場所、あとデザインはされたけど実際には建てられなかった建築物とか。そういうものから広げていきました。

——そこから脚本を読んで、より本格的な作業に入られたかと思うのですが、脚本を最初に読んだときの印象は?

読み始めてすぐに、世界観に引き込まれました。これはおそらく、細田監督なりの『美女と野獣』の解釈なのかな?……と思いながら読み進めていくと、仮想世界が出てきて、ちょっと『サマーウォーズ』の匂いもする。しかもそこで初めて細田監督と話すことができたんですが、『サマーウォーズ』で描いていたような世界を再開発したいんだ、と。そういうお話を聞いて、いろいろとデザインをし直した感じです。

——今回、現実には存在しない、バーチャルな世界を構築することになったわけですが、そういうものをデザインするときに感じた面白さとは、どんなものでしたか?

私が普段やっている建築のプロジェクト——実際の建物を意識したモノ作りと、今回のバーチャル空間のデザインは、仕事のアプローチがまったく違う感覚がありました。もちろん、ベースになる部分——建築という要素は両方に共通しています。ただ、この先には一体、どんなものがあるんだろう?と、イマジネーションを広げられる空間という意味で仮想空間には無限の可能性があります。例えば、ジョージ・オーウェルは『1984』という小説で、世界中のありとあらゆるところにカメラが設置されている未来の監視社会を描きました。またジュール・ヴェルヌは、アポロ11号が月面着陸する100年以上前に、小説『月世界旅行』を書いています。それと同じように、仮想空間での建築の未来を、「もしこんなモノが存在したら」という"if"の可能性を考える。普段は考えられないような未来を追求するという意味で『竜とそばかすの姫』は、とても面白いエクササイズの場になったかなと思います。

——エリックさんの本業は建築家ですが、そうしたエリックさんならではの発想が映像やアニメーションのどんな部分に、影響を与えていると思われますか?

もし私独自のものがあったとすれば、建築家として風景の色合いであったり、あるいは建物のプロポーションや配置について考える、そういう視点を持ち込めたことですね。建築というのはかなりデザインに近いところがあるんですが、例えばこの空間に対して照明はどうあるべきかを考える。こういう形でスタジアムが建っていたら、広告はこういうふうに並んでいるのかな、とか……。これまで建築家として受けた教育やバックグラウンドがあったからこそ、細田監督とは違う視点から話し合いができたんじゃないかと思いますし、またそうあってほしいと思います。

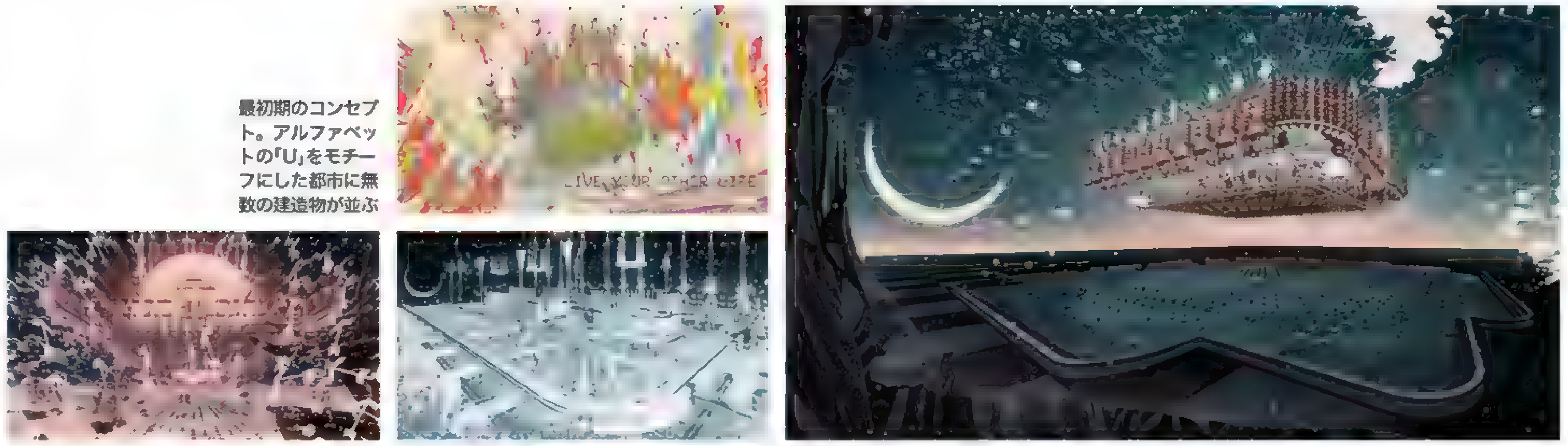
——細田監督とは、具体的にはどのようなやり取りがあったのでしょうか?

毎週のようにリモートで打ち合わせを繰り返したんですが、まず最初に細田監督が用意した大量の資料——最終的には800ページ近くになったのですが(笑)、それを見たり、あるいは監督がスケッチしたものをいただいて、それに対して私なりの解釈を返す、という形でした。かなり頻繁に、深くやり取りができた感覚がありますね。参考資料として、スタンリー・キューブリックの映画に出てくるような、真っ白なボールルーム(披露宴会場)のイメージをいただいたんですが、それがスタート地点になったかなと思います。

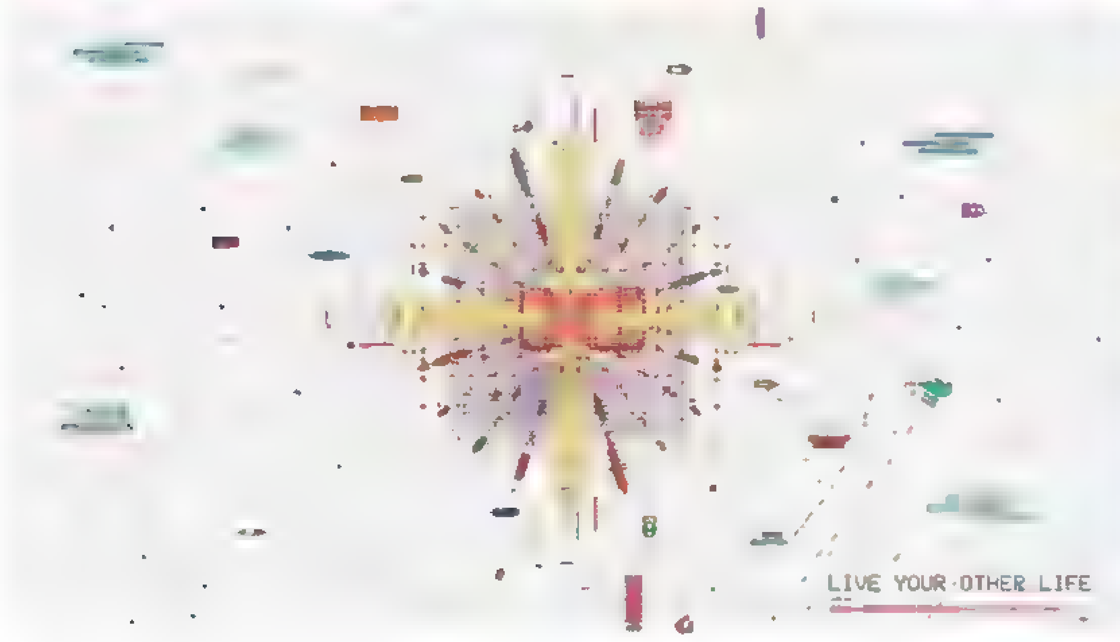
——なるほど。

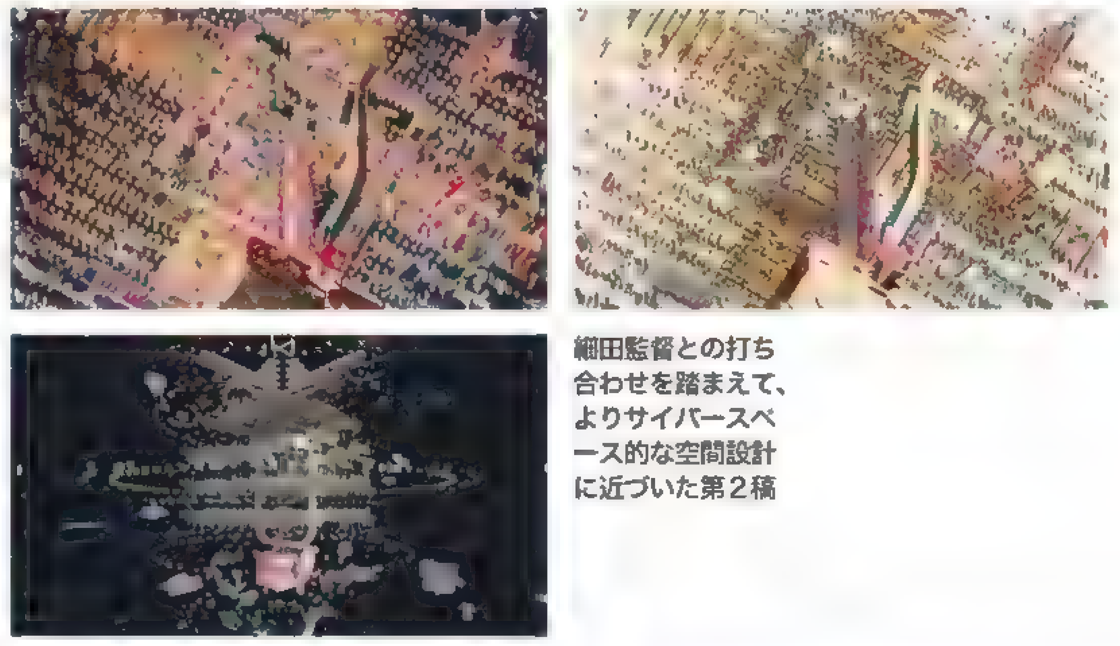
実は当初、"U"という文字をベースにデザインを考えていたんです。それに対して監督からもう少し街並みというか、建物が並んでいるような感じがほしい、という

〈U〉ができるまで

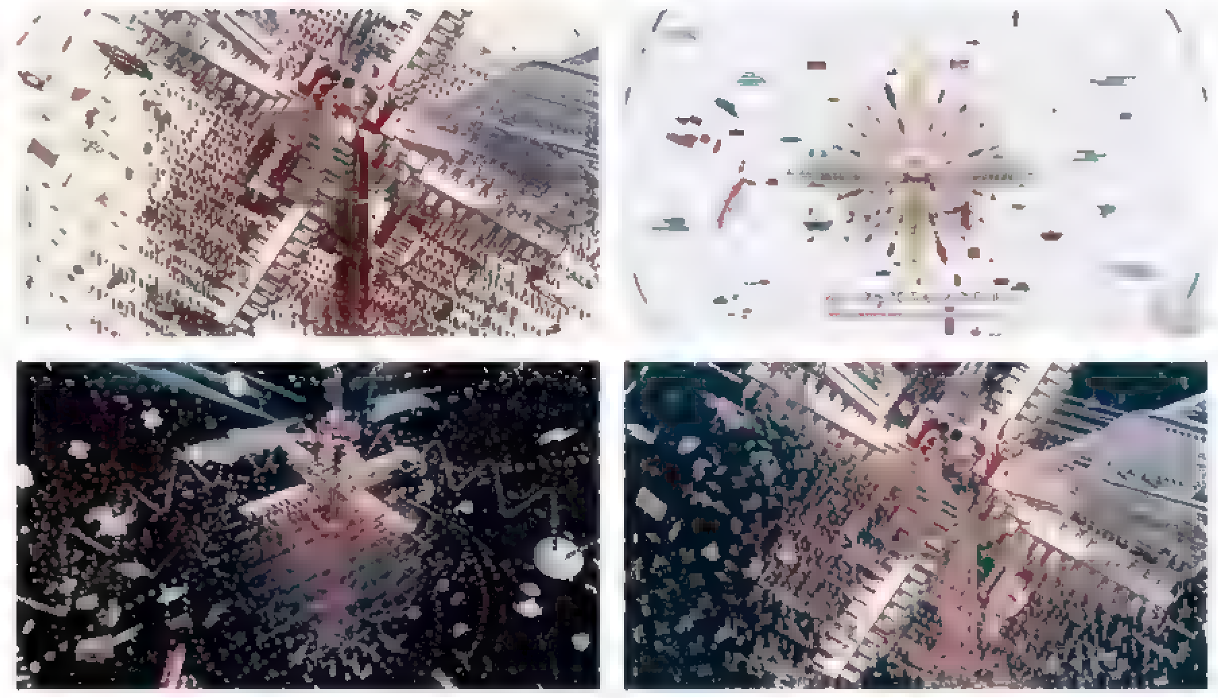


最初期のコンセプト。アルファベットの「U」をモチーフにした都市に無数の建造物が並ぶ





細田監督との打ち合わせを踏まえて、よりサイバースペース的な空間設計に近づいた第２稿



さらにユニットの密度や、種類が増えたバージョン。ジグザグに走る道路状のものも見える

ハープをイメージした〈U〉

〈U〉の全体像を方向づけたのが、楽器のハープというモチーフ。一本一本の弦をストリートに見立て、そこをズームアップしていくことで、〈U〉の世界に入っていく感覚を演出する。

意見があって。言い換えると『サマーウォーズ』に近い方向性ですね。

——サイバースペース的なイメージに近づけたいということですね。

あと、この『竜とそばかすの姫』は「ラブソング」という仮タイトルがつけられていた時期があって、その「ラブソング」というキーワードから、楽器のハープの形が使えるんじゃないかと思いつきました。ハープは大昔から使われている楽器ですし、しかもローマ神話に出てくる愛の神・キューピッドもハープを持っていたりする。そこからまず、ハープというコンセプトが出てきたんです。

——なるほど、楽器の形がベースになっているんですね。

しかも、ハープに張られている弦の一本一本が街のストリートになっていたら、スケール感も大きくなって面白い。そこから——最終的には映画の冒頭に出てくるイメージにつながっているんですが、独特な形をしたモノが画面に現れて、ズームインしていくとどんどん街並みが見えてくる。そういうデザインに落ち着きました。このデザインは、4日間くらいで一気に詰めた記憶がありますね。

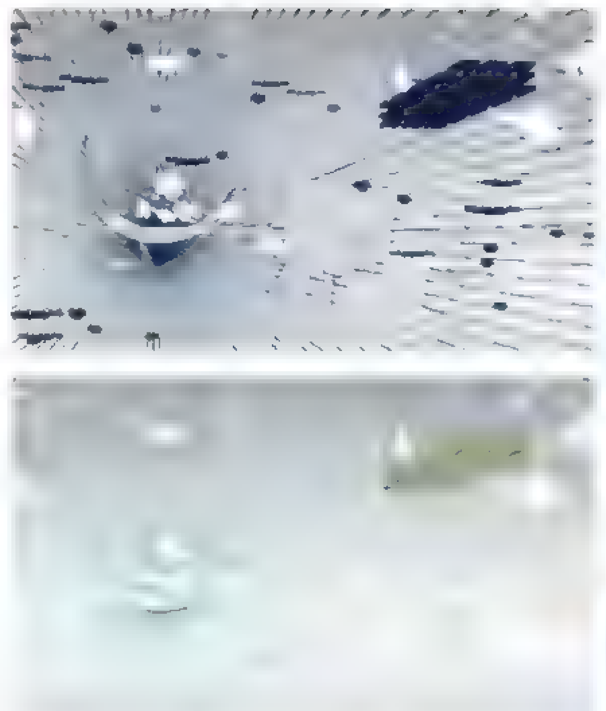
——ベルがコンサートをするスタジアムをはじめ、ユニークなデザインの建物もたくさん登場していますね。

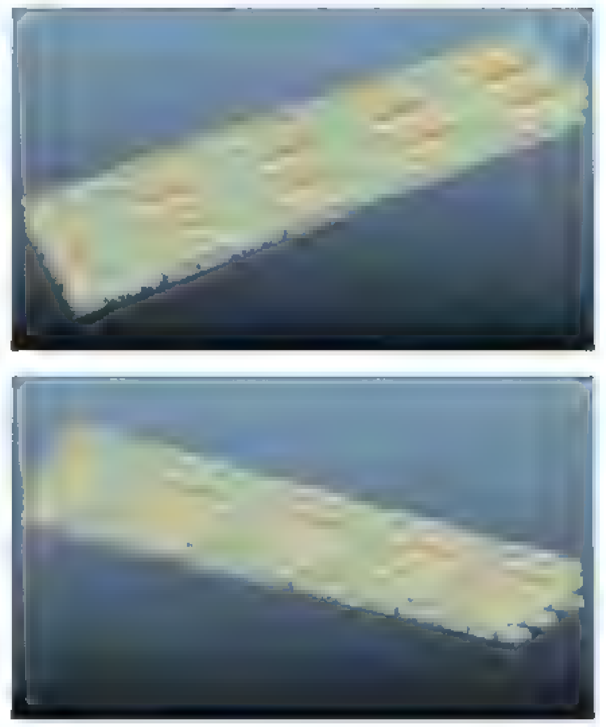
スタジアムも、監督から「もっと完全な球体がいい」という話をいただいてデザインをやり直していますね。それこそ20億人が入るような巨大なスペースにしたい、と。しかも全体が開いたり閉まったりする場所がいいというオーダーをいただいて、デザインに変更を加えています。あと、仮想空間とは言うものの、植物があってもいいだろうという話になって、公園の参考資料を見ながら、この世界で公園はどんな意味を持つのかを考えたり。そこから、街の下層に植物が並んでいるという風景が生まれたり。そうやってだんだんと〈U〉の全体像が見えてきた感じですね。眠れない夜が続いた期間もありましたが(笑)、とても面白い体験でした。

——いただいた資料を拝見すると、作中に登場するスマートフォンのデザインも、エリックさんが担当されているんですね。

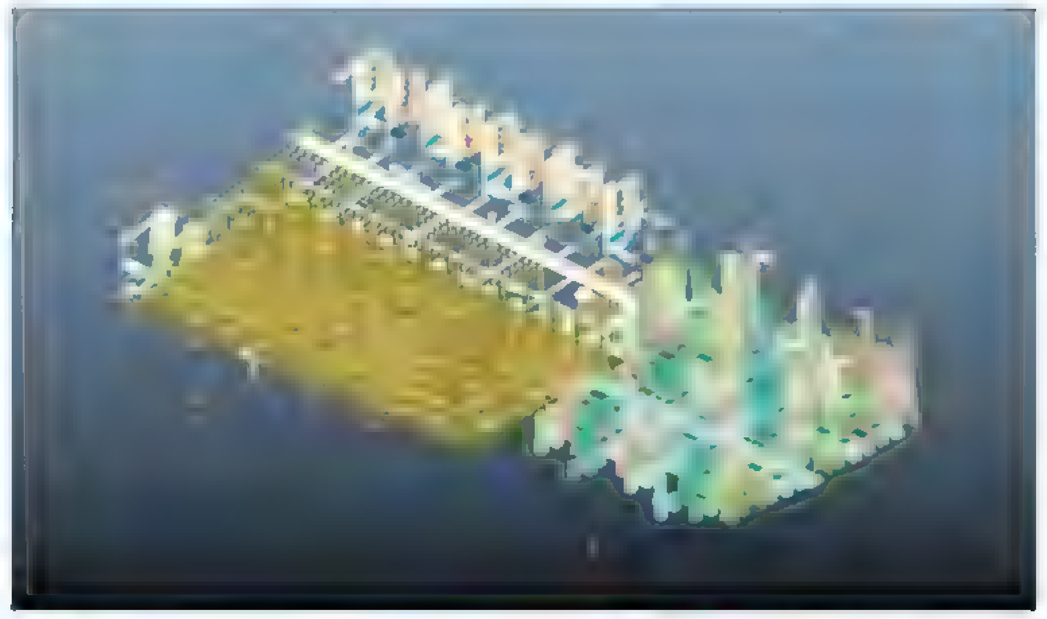
はい、〈U〉の世界にログインするアイコンなどもデザインしています。スマートフォンの画面も一時は、アプリのアイコンが3列だったときがありました。それに対して細田監督が「何か違和感がある」とおっしゃっていて……。自分のスマートフォンを取り出して見せて「ほら、4列ある！」と(笑)。そこから今の形になっていたりしますね。あとは最初、〈U〉の世界にログインをする際は「U」の形に画面をスワイプする、という仕様だったんです。ただ実際にやってみると、複雑すぎるという話になって、結局、シンプルなアイコンに戻ったりしています。

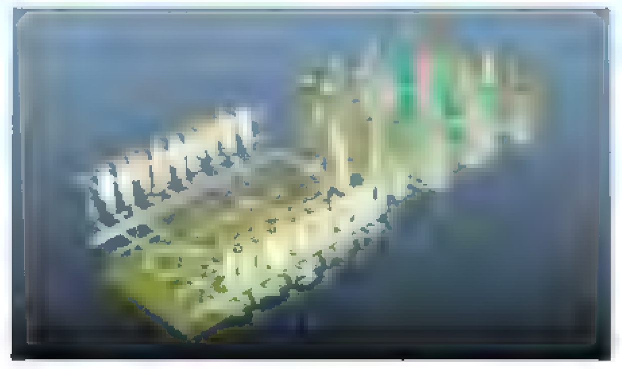
——意外なところで試行錯誤があったんですね。先ほど、ハープが〈U〉の世界のベースになっているとおっしゃっていて、大変興味深く感じたのですが、建築的にはありえないモノからインスピレーションを受けて、制作することはよくあるのでしょうか？





〈U〉のモデリングは、エリック・ウォンによるデザインを大切にした結果、テクスチャーを貼らず、３Ｄの質感のまま仕上げている





デジタル・フロンティアによる〈U〉の構築

エリック・ウォンによるデザインを基に、アニメーション映像化への最適化ユニットを制作。密度を下げ、実用化に耐えうるサイズに変更してモデリングした。ユニットから派生し連結することで市街地ができていく。

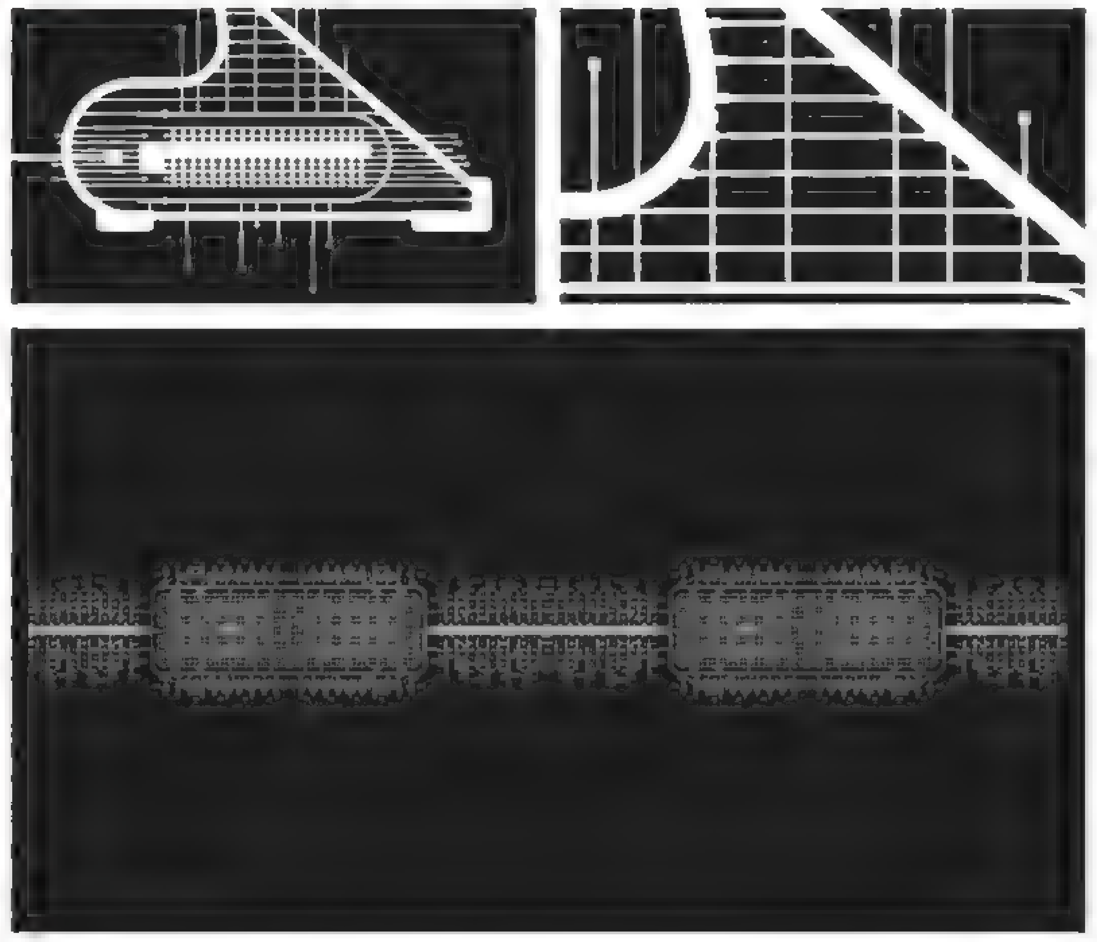
〈U〉の案内人 ニューロン



ニューロンと呼ばれる、すずを〈U〉に導くアナウンスは、日本テレビアナウンサーの水卜麻美が担う

ニューロン役
水卜麻美（日本テレビアナウンサー）
Asami MIURA

細田監督作品の中でも『サマーウォーズ』が大好きだったこともあり、監督の作品に参加できるというだけでなく、インターネット上の仮想世界に誘うニューロンを担当することの重大さをひしひしと感じ、とても緊張しました。アフレコ時に監督から、「ある種機械的な音声ではあるんだけど、その場面でニューロンの声を聴いた時にどんな思いになるのか、イメージしながら言ってほしい」というような、指示をいただきました。同じ言葉を話していても、受け手によっては冷たくも温かくも聞こえるもの。もちろん、ニューロンという設定がある以上、音の出し方などは変えていないのですが、心で何かを思っているかそうでないかで伝わる声がどこか少し変わっているように感じます。また、全体を知らない中での録音でしたが、どういうシチュエーションでこの音声が流れるのか、監督が丁寧に教えてくださって、その説明もすごく楽しかったですね。作品全体ではやはり最後のライブシーン——〈U〉の世界にいる名前も知らないたくさんの〈As〉が、すずを助けるシーンがすごく好きです。負の側面も描きながらも監督の作品は最終的にインターネットの力を肯定してくれる。そのことを強く感じられましたし、〝色が変わった瞬間〟のようにも思えるシーンでした。





建築家というのは不思議な生き物で、何がインスピレーションのきっかけになるのか、わからないんです。日常的にそこらへんにあるもの——例えば電気のスイッチだったり、靴の形ひとつ取っても「これは面白い！」と思えば、インスピレーションのもとになる。思いがけないところから、広がっていったりするんです。そこに関して言えば、実際に建物を建てるエンジニア(建築技師)とは、まったく考え方もアプローチも違うかなと思います。言い方を変えれば、普段から楽しく時間を過ごせる空間であったり、美しい空間だったりを意識しながら、物事を見たり考えたりする。そういうところはありますね。

——エリックさんが建築家を目指すきっかけになったり、あるいは一番影響を受けているアーティストというと誰なんでしょうか？

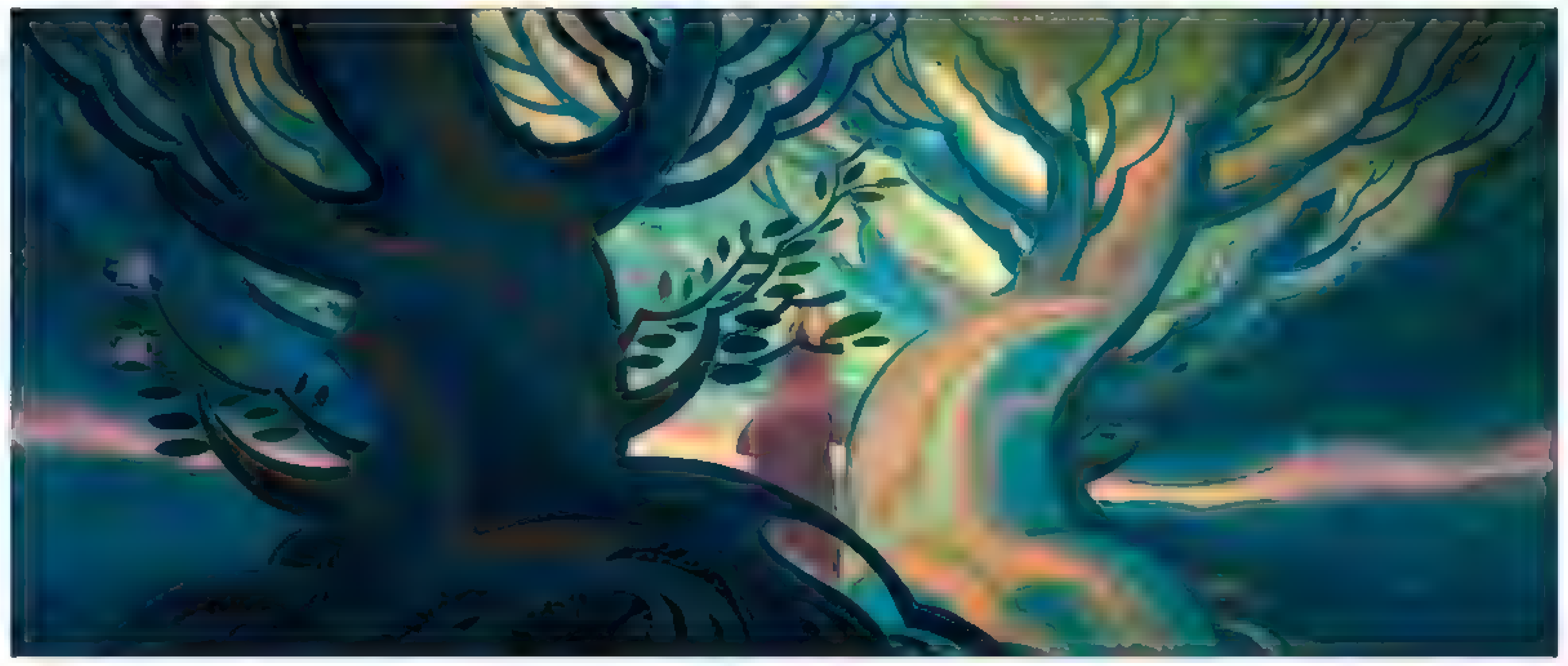
それは非常に難しい質問ですね(笑)。学生の頃からよく「どの建築家が好きですか？」とか「どんな様式が好きですか？」といった質問を受けるんですけども、5年おきくらいの感覚で自分の好みやスタイルが変わっていくんです。なので、ピンポイントで「この人が好き！」だったり、コレというものを挙げるのはなかなか難しいですね。

——最終的にこのプロジェクト全体は、完成までにどれくらいの期間がかかっているのでしょうか？

最初にデジタル・フロンティアから声をかけていただいたのが、'19年の後半、11月あたり。そこから、クリスマス休暇の間に最初のコンセプトアートの制作に入って、スタジオ地図と話したのが翌年('20年)の年明け。そこから3～4か月間で一気に進めた後、4月から秋頃にかけて細かい部分を詰めたり、微調整をしています。なのでスタートから完成までで言えば、約1年くらいになりますね。

——最後に、細田監督はコロナ禍でリアルに人と会ったり集まったりできないことが、逆にエリックさんのお仕事にいい影響を与えたのではないか、とおっしゃっていました。エリックさん自身は、どのように感じていらっしゃいますか？

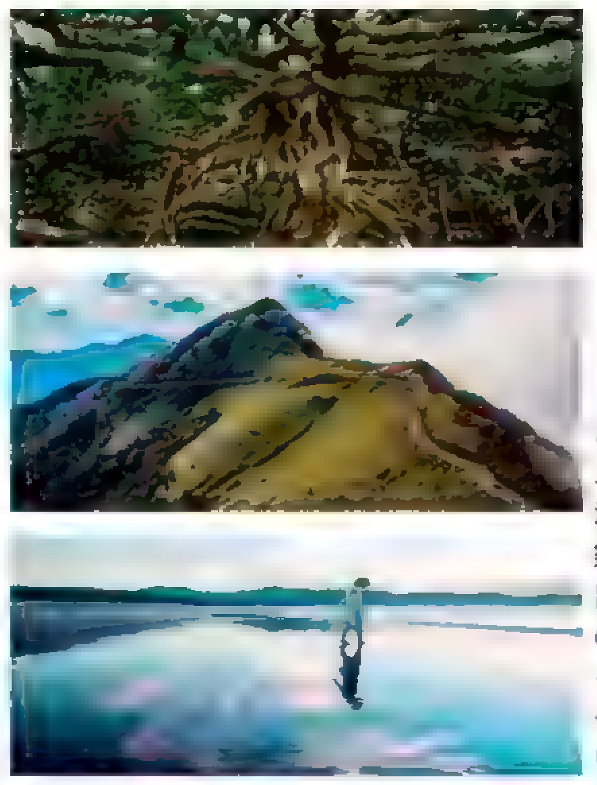
世界のあちこちでロックダウンが起きる、こういう状況はまさに前代未聞の状況だったと思います。それはもちろん大変な経験ではありましたけど、その一方で、バーチャルだからこそ僕のところに依頼が来たのだろうとも思っています。日本のデザイナーでもよかっただろうし、世界的に有名な建築家でもよかったかもしれない。でも偶然、デジタル・フロンティアのスタッフが、私のポートフォリオを見つけたことをきっかけに、スタジオ地図と一緒に仕事する機会が得られた。しかも今回の作業自体、リモートのようなバーチャル環境でやり取りすることになりました。加えて、そこで与えられた課題が「バーチャルな世界を作る」というもの。まさに「バーチャル」というテーマが、ありとあらゆるところに存在していたわけですが、それは非常に不思議な体験でした。そのことによって、考え方が変わった部分は大きかったと思いますね。



中心を離れて

竜の姿を探すベルは、A.Iたちに妨害されながらも、〈U〉の廃棄エリアから竜が隠れ住む城へ向かう……。その橋渡しとなる幻想的なシーンのコンセプトアートは『ウルフウォーカー』などで知られる北欧のアニメスタジオ、カートゥーン・サルーンが担当。ごく短いシーンだが強く印象に残る。

地図からの参考資料



コンセプト段階で、スタジオ地図から提示された参考資料。鏡のように空を映し出す湖面など、自然の風景でありながらも幻想的なランドスケープを求められていたことがわかる

絵コンテを基にしたアイデアボード



アイデアの起点となった英訳版絵コンテ。参考資料として、ロマン主義絵画の代表的画家のひとり、カスパー・フリードリヒの「雲海の上の旅人」といった絵画や写真などが並ぶ。

コンセプトアート

Cartoon Saloon ［カートゥーン・サルーン］

トム・ムーア Tomm Moore
アルム・レドンド Almu Redondo
マリア・パレハ Maria Pareja

●かーとぅーん・さるーん／アイルランドにあるアニメーションスタジオ。'99年にポール・ヤング、ノラ・トゥーミーと、インタビューにも登場したトム・ムーアによって設立された。これまで、『ブレンダンとケルズの秘密』('09)『ソング・オブ・ザ・シー 海のうた』('14)『ブレッドウィナー』('17)『ウルフウォーカー』('20)と4度アカデミー長編アニメ映画賞にノミネートされている

わくわくする世界への懸け橋になる

——まずは参加経緯を伺えますか？

トム 『ウルフウォーカー』のプロモーション期間中（20年10月）に細田監督と接点ができたのがきっかけです。もともと私たちは監督の大ファンだったのですが、数日後、監督から「一緒にやらないか」という連絡をいただいて。詳しく話を伺うと、ひとつのシークエンス（ベルが竜の城に迷い込む場面）のみ、コンセプトアートまででいい、ということだったんです。ちょうど他にも仕事が立て込んでいる時期だったんですが、これならできる、と。そこから実際の作業が始まった感じですね。

——その段階では、脚本や絵コンテは見ていなかったわけですね。

トム というか、今も見ていません（笑）。細田監督から全体の概要を聞いたくらいですね。じつは少し前に、作家のチャールズ・ソロモンと一緒に本を作ったのですが（『The Art of Wolfwalkers』）、彼は今、ちょうどスタジオ地図の取材をしているんです。なので、チャールズの方が『竜とそばかすの姫』については詳しくて（笑）、彼から話を聞くという感じでした。制作にあたって渡されたのは、このシークエンスを作るためのピンポイントな資料だけで、最終的に映画に落とし込んだときには整合性が取れるかどうかは、監督を信じる。とにかく私たちは与えられたシークエンスの表現を追求しようという感じでした。

アルム 映画全体のテーマやコンセプト、あと主人公たちの造形や〈U〉の世界の雰囲気については資料をいただいたんですが、現実世界（高知）についてはまったく知らされていなくて。公開されたPVを見て「こういう感じだったんだ」と知りました（笑）。

——細田監督からは、どのようなオーダーがあったんでしょうか？

アルム コンセプトの部分に関して言うと、イリュージョンというか夢の中のような雰囲気ということがありました。打ち合わせでは、陽炎や蜃気楼といったキーワードが出てきたのですが、表現面では鏡のモチーフだったり、見えているものと実体が違う、みたいなことが大きかったかなと思います。また〈U〉の世界は人工的なデジタル空間なのですが、私たちが担当したシークエンスでは、その一方でリアルな実体感のようなものも求められていました。しかも、夢のような雰囲気を持たせることも必要だったので、いろいろな要素を採り入れつつ、表現を追求する実験のような感じだったのかなと思います。

——具体的には、どういった感じで作業を進められたんでしょう？

アルム 初めの頃は、とにかくいろんな手法を模索していましたね。それこそ鉛筆画だったり、スクワッシュだったり、様々な技法を試したんですが、やっぱり密度が高くて情報が溢れている〈U〉の世界であると同時に、夢のような雰囲気を持たせる、そのバランスを見つけるのが一番難しくて。最終的には、しっかりとした土台の上に水彩画をのせることで、夢のような雰囲気——様々なものが溶け合っては、また離れていくという表現にたどり着きました。

——色彩の表現もとても印象的ですね。どこか伝統や歴史を感じさせるような色遣いだと感じたのですが、色の方向性はどのように決められたのでしょうか？

アルム 最初は方向性が今とは違っていて、夢の中の世界ということもあって、すごく明るい色だったり、強烈な色を中心に据えていたんです。ただ細田監督から「もう少し柔らかい色で」というオーダーをいただいて、今の方向に落ち着いた感じですね。

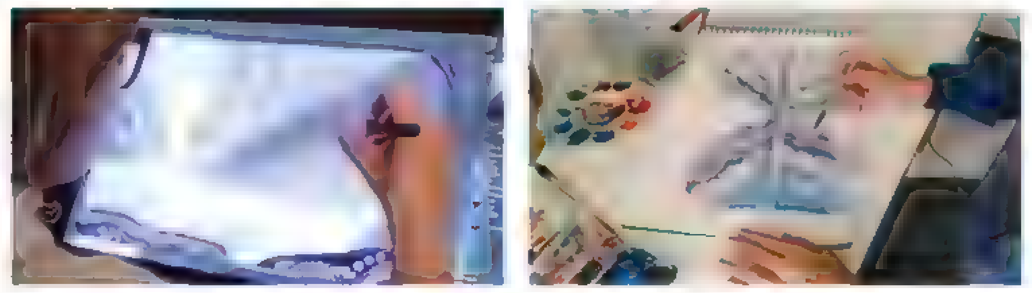
マリア 今アルムが話したように、最初はすごく明るくて強烈な色で——それこそ木をピンク色で塗るような、そんなイメージだったんです。そこでひとつ鍵になったのが、上下に反転しても成り立つ世界というコンセプトだったんですよね。

初期案



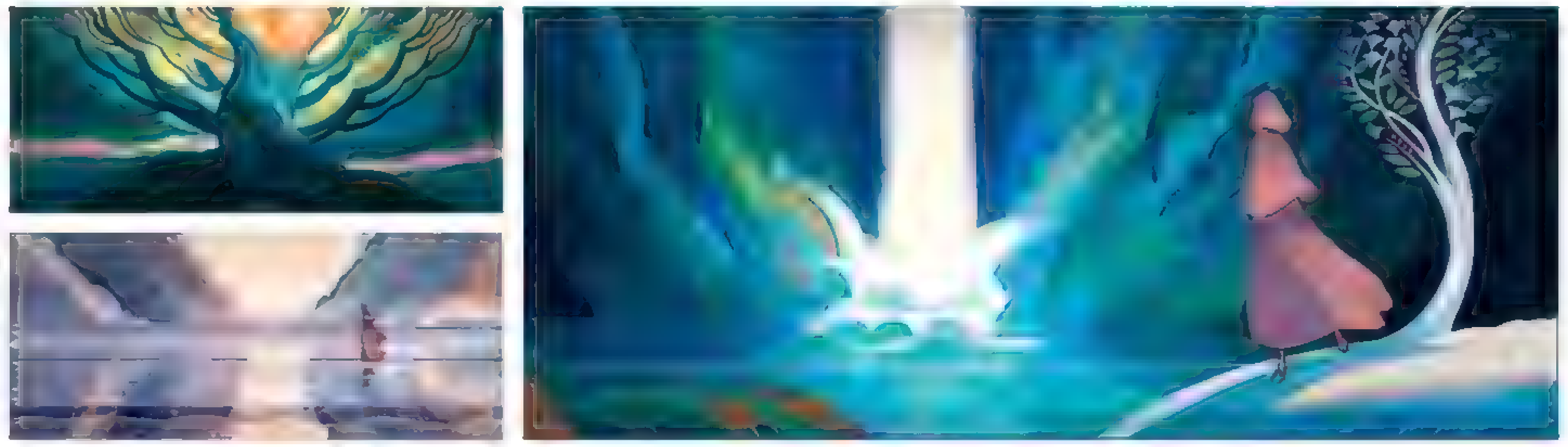
アルムとマリアの二人が手掛けた初期案。人工的なデジタル空間でありつつ、幻想的な空気をまとった風景を成立させようと、技法などさまざまな試行錯誤が重ねられている。





（写真左）作業中の画面。白い輪郭線も大きなポイントに。（写真右）完成にいたる突破口になったという、水彩を用いた着彩のテスト。微妙に滲んだ色合いが、幻想的な空気感を作り出す

完成



完成したコンセプトアートたち。デジタルな構築物が並ぶ〈U〉の世界とも、クラシックな趣きの〈竜の城〉とも異なる、ファンタジックな空間。淡いパステル調の色彩も印象的だ。

——完成した画面からは、鏡の中に迷い込んだような、そんな印象も受けますね。

マリア 描線の一部を白い線にすることで、空と水面の境界線を曖昧にする、みたいなこともやっています。細田監督は「真夜中の太陽」という表現をされていましたが、黄昏の光の雰囲気というか、あわい光のような表現が鍵になったんじゃないかと思います。

——もともとファンだったということですが、細田監督の作品の魅力はどこにあると思われますか？

トム 感情のとても深いところに訴えかけるところが魅力的だと感じます。しかも、複雑なテーマやモチーフを表現しつつも、キャラクターたちにリアリティを感じる。「あっ、こういう人はいるよね」と信じられるんですね。たしかに舞台はファンタジックな世界だったりするし、物語の中で信じられないほど危機的な状況に陥るんですが、それでもキャラクターのモチーフがブレることがない。観ている観客が共感したり、感情移入できるキャラクターを作り上げているところは、本当にすごいなと思います。

——細田監督とカートゥーン・サルーンのお仕事で共通しているところは、どこだと思われますか？

トム それはとても面白い質問ですね。先ほど話したチャールズ・ソロモンから「君たち、意外と似ているよ」と言われて、初めて意識したことなんですが、さまざまな文化や背景を積極的に作品に採り入れようとするところは、たしかに私たちとスタジオ地図に共通しているでしょう。また世界的なアーティストとコラボレーションをしたり、あるいは新しいことにチャレンジする姿勢も似ているのかなと思います。あと、もうひとつ似ていると思うのは、興行的に求められている完全に作り上げられたストーリーというよりも、もう少し人間的な経験であったり、その先に存在する真実だったりを、テーマとして追求する。キャラクターに重きを置きつつ、そうしたテーマを押し出していくところは似ているかもしれません。

——今回、コロナ禍での制作になったわけですが、パンデミックでの経験は作品に影響を与えていると思いますか？

マリア 非常にいい経験だったと思いますし、こうしたチャンスをいただけたのは、本当に光栄だと思います。その一方で、やはり実際に日本に行けなかったのは残念でしたね。というのも、リモートではどうしても実際に顔を突き合わせるより、情報量が減ってしまう。そういう意味で、実際に細田監督とお会いしたり、あるいはスタジオの雰囲気を感じたりできなかったのはとても残念です。

アルム リモート会議などで、世界中の人と一緒に作業ができたというのは、たぶんパンデミックならではの仕事のスタイルでしょうし、コロナ禍によってより世界がつながったというふうに感じられる部分もあります。今回の『竜とそばかすの姫』でも、どんなタイムゾーンにいようが、つねにプロジェクトの何かが進行しているような、そんな不思議な感覚がありました。ただその一方でマリアが話したように、日本に行けなかったのは唯一の心残りですね。同じ部屋、同じ空間にいることによって化学反応が起きたり、普段の会話の中から思いがけずインスピレーションやアイデアが湧いたりする。そういうことが今回はできなかったな、と思います。

——海外のアーティストやスタジオと一緒に作品制作を進めることが、これまで以上にフットワーク軽く可能になりつつあります。こうした変化について、どのように感じていらっしゃいますか？

トム わくわくするような世界になっていくんじゃないかと、非常に楽しみです。少し前まではエリート級のスタジオがあって、他のスタジオはそこから外注を受ける——といった形が、ごく普通でした。しかし今は、以前と比べてコラボレーションがやりやすい状況ですよね。我々にとって日本のマーケットは、非常に重要であると同時に、アニメーション表現においてさまざまな冒険を広げている、魅力的な市場でもあります。その日本で、スター級のクリエイターである細田監督と、こういう形でご一緒できたのは、とても素敵なことですよね。また世界中のアーティストがコラボレーションできるようになると同時に、アニメーションのファン、観客の層も広がっているんじゃないかと思います。アニメは子どもが見るだけのものではなく、さまざまな年齢層、人種に届く可能性がある。昔は日本とフランスでしか、大人向けのアニメーションというのは制作されていませんでしたが、そうした見方もこれから、どんどん変わってくるんじゃないかと思います。

竜の城

ベルと竜が出会う〈城〉──映画の中でも最も印象的なこの舞台を用意するために、細田監督が城のコンセプトアートを担当した上国料に求めたのは〝〈U〉のメインストリートとは異なる手描きのタッチで描かれた空間〟だった。そうして生み出されたデザインの一端をここに紹介する。

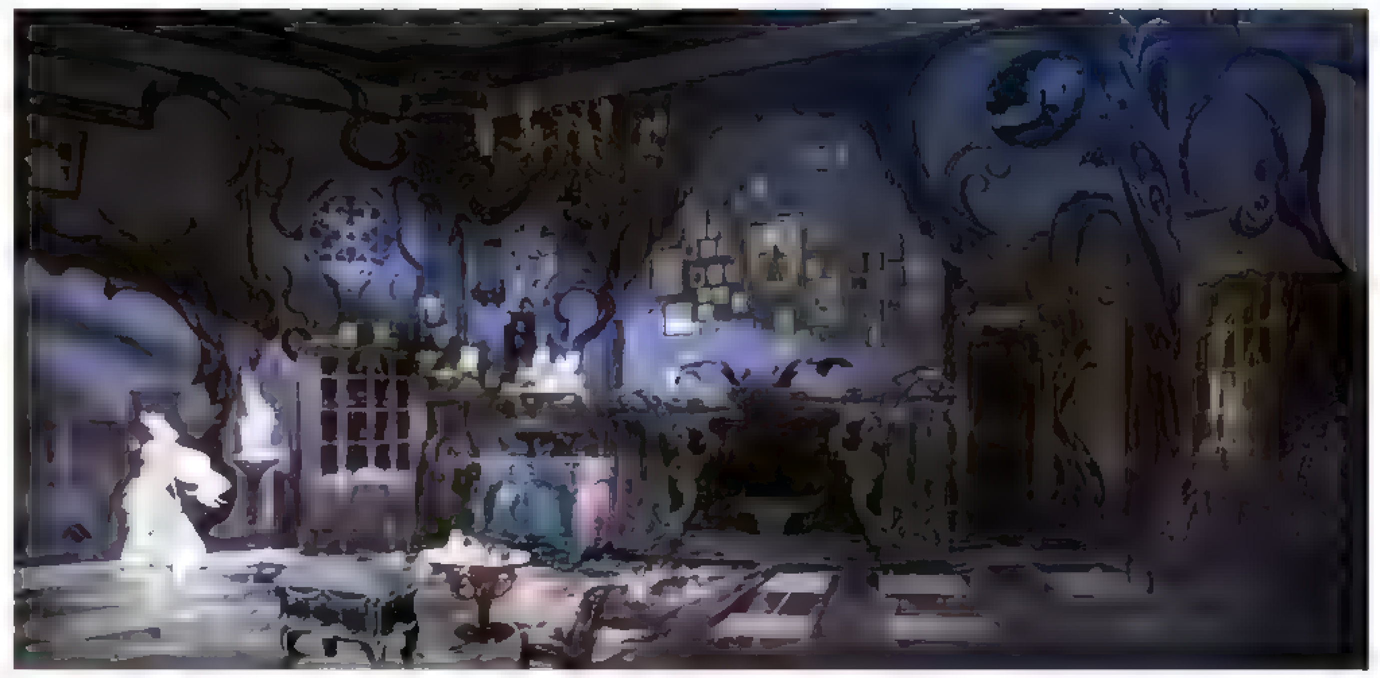


竜の城

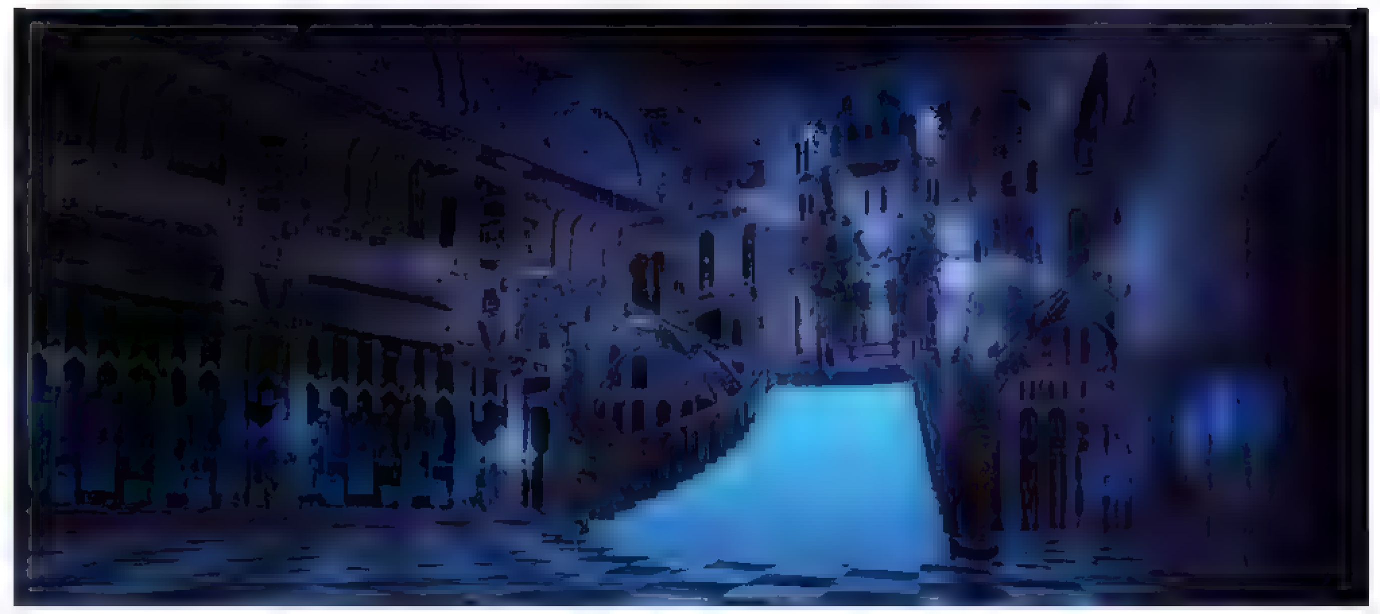
上国料が描いた竜の城。最初は城とは異なるデザインだったが、細田監督とやり取りをする中で、最終的にヨーロッパの城を自由にアレンジしたデザインに落ち着いたという。



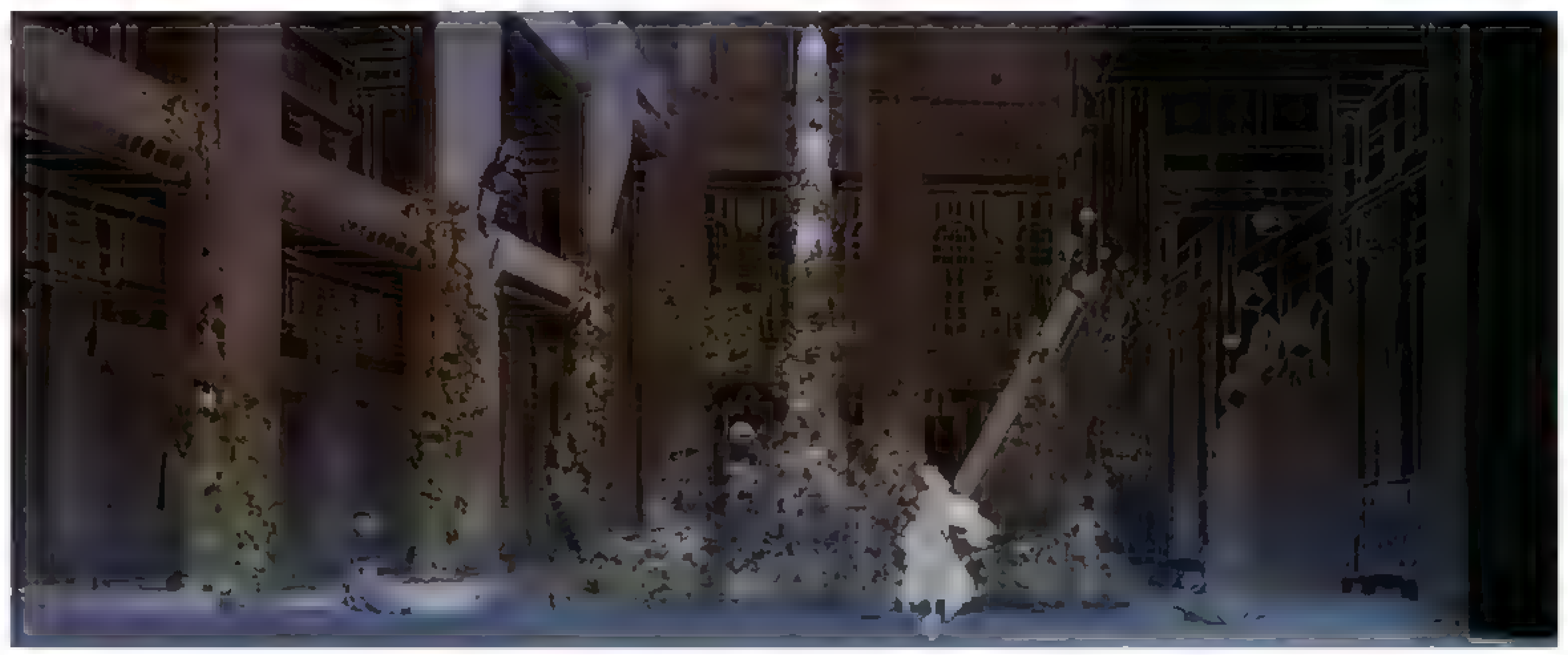
バラを持った女性の写真



竜の部屋

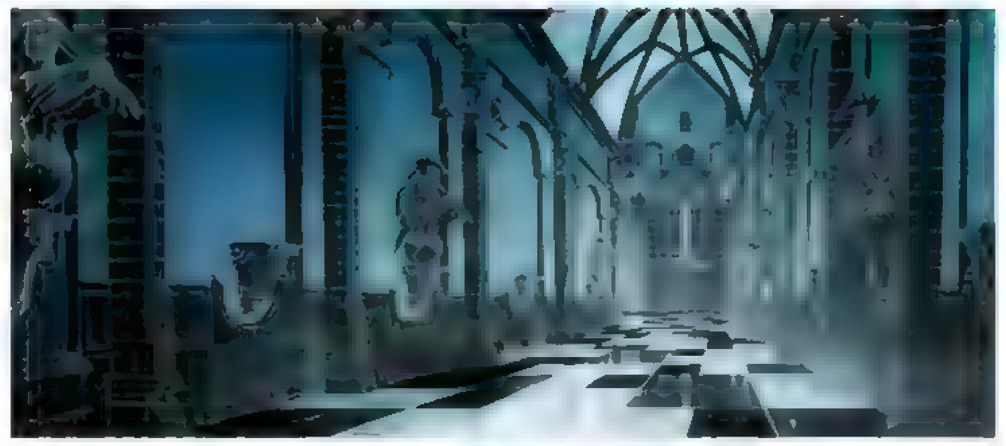


エントランス

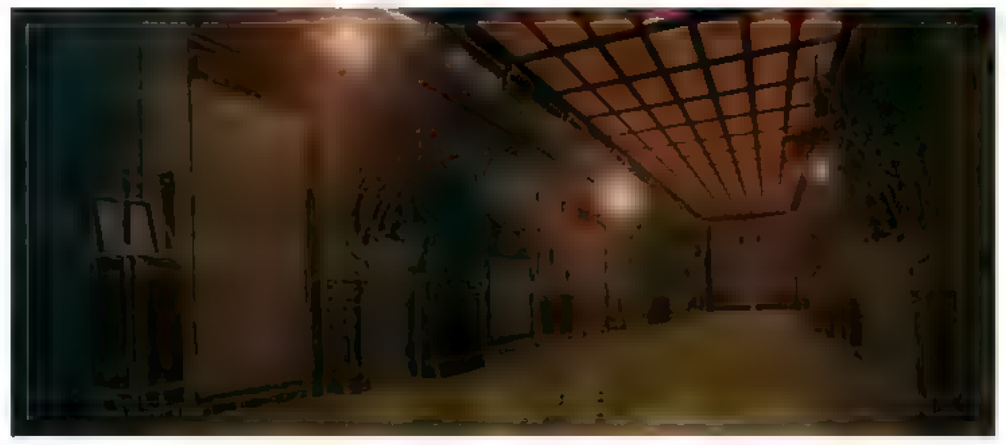


オベリスクのある中庭

結晶化して倒れた列柱や崩れた壁面などが荒廃した姿で朽ちている中、中央に立つオベリスクの周りではバラが美しく乱れ咲いている──ベルと竜が城の中で初めて出会う中庭のコンセプトアート。凍り付いたような姿の廃墟が、より生命感あふれるバラを際立たせる。



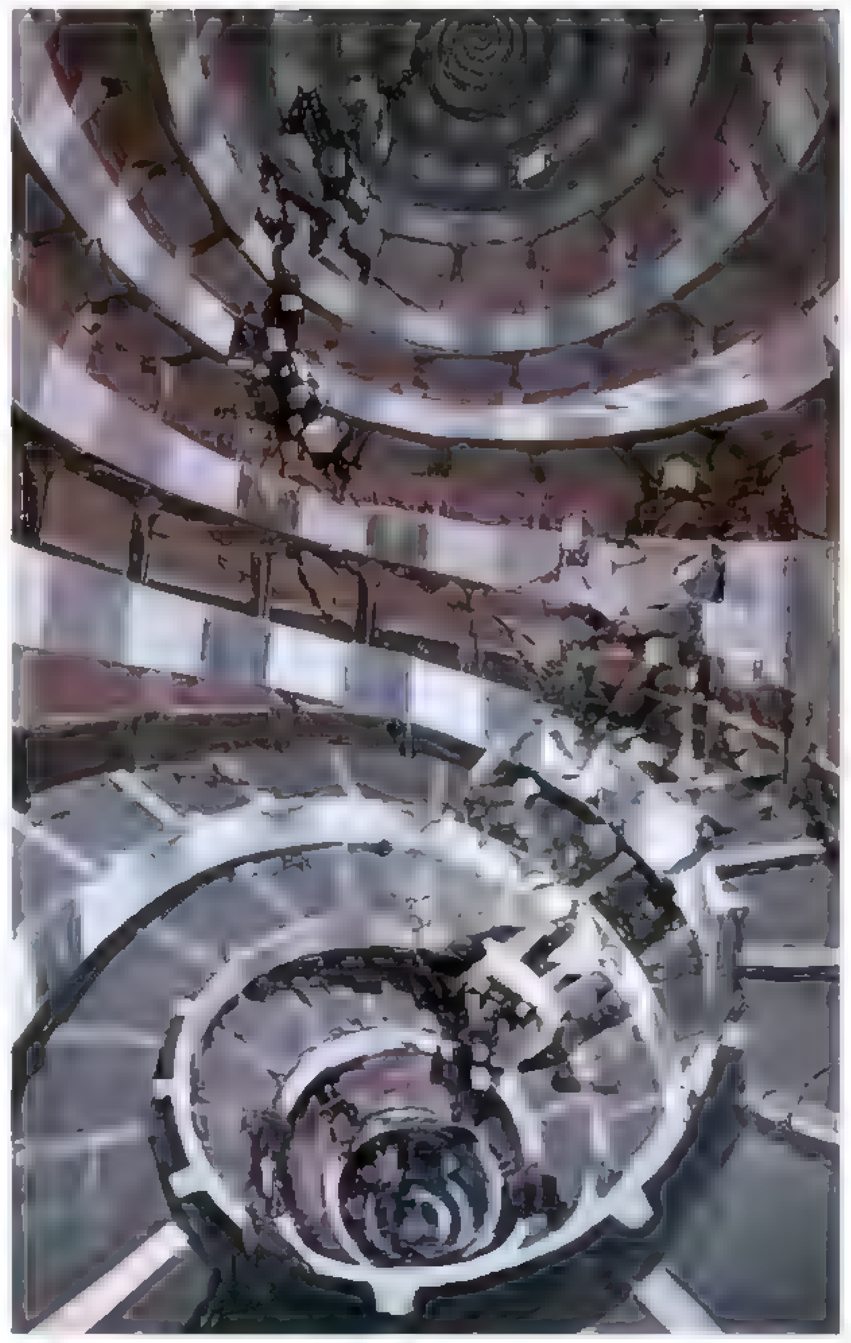
城内の廊下（上層階／廊下②）



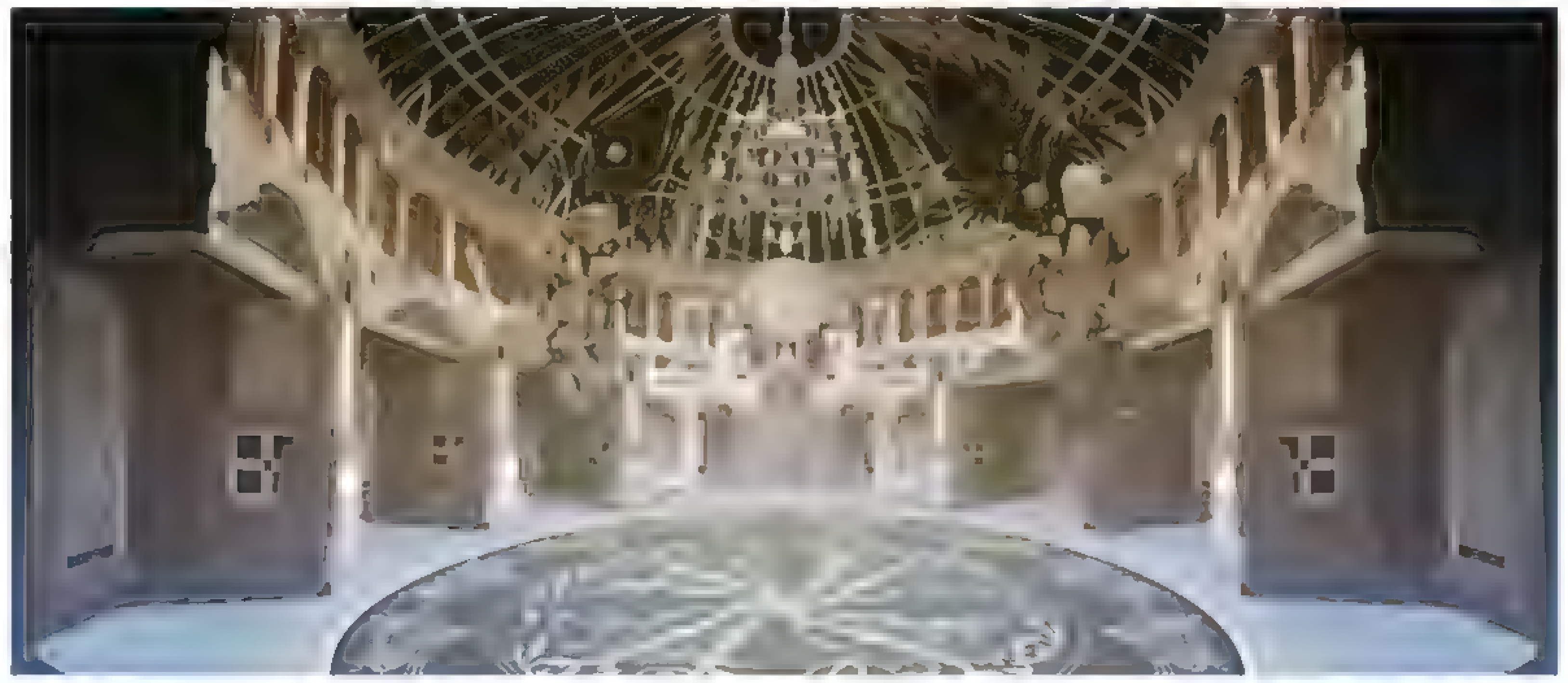
城内部の廊下（下層階／廊下①）



ダンスホール／シャンデリア点灯前



塔の中の螺旋階段



ダンスホール／シャンデリア点灯後

竜とベルによる、二人だけの舞踏会が繰り広げられるダンスホール。城の内部に関しては、実際にダンスが行われる空間ということもあって外観ほどの大胆さは求められず、むしろこの場面で繰り広げられる内容に沿った方向でコンセプトアートが描かれている。

コンセプトアート

上国料勇

Isamu KAMIKOKURYO

●かみこくりょう・いさむ／デザイナー、イラストレーター。スクウェア・エニックス入社後、『ファイナルファンタジー』シリーズでいくつものアートディレクターを務める。アニメーションの仕事は今回が初となる

考え方の違いが面白いアニメーションの仕事

──今回はどういう経緯でこの作品に参加されることになったのですか？

僕が前に勤めていた会社の友人が細田さんと以前仕事をしたことがあって、その彼に、今回はちょっと趣向を変えたいということで、ゲーム関係でいい人がいたら紹介してもらいたいという相談が来たらしく、それで僕のところに話が来たんです。ゲームでは主に世界観とか背景をメインにやっていて、お城もゲームではデザインしてきていたので。

──今回、細田さんからはどのような要求がありましたか？

最初にお会いした時に細田監督からは今回の作品に込められている思いややりたいことなどを説明してくださると共に、まずはシナリオ──まだ初期稿で後のものとは随分と違っていましたが──を読んでもらい、その上で僕が想像したものを自由に描いてもらいたいというオーダーをいただきました。さらにシナリオを読んで最初にお会いしたときにも、実は『美女と野獣』をリスペクトしていて、それが一番根本にあるんですという話も、これは実際に映像を見ながらですが、うかがいました。ただ、竜が住んでいる住まいではあるんですけど、〝バッキリお城〟という感じでなくていい、〝隠れ家〟をお願いしたいということでした。

──映画の中にはダンスホールなども出てきますが、そういう具体的な場所の要求もなかったのですか？

最初はお城の外観だけをお願いしますということでした。それが「お城がイイ感じだから、もうこのまま中も全部お願いしよう」ということになり、さらにクジラもお願いしようとドンドン積み上がっていったのです(笑)。自分のフィーリングが細田監督の感覚に合ったのかなとちょっと嬉しかったですね。

──お城のデザインをする上で何か発想の源となったものはあったのですか？

最初に僕が描いたのは工事現場にある建築中の雑居ビルみたいなデザインだったんです。シナリオを読んだときにそういうのが浮かんだので。それを見た細田さんからもっと見てみたいというオーダーがあったので、さらにいろいろと描いてみたのですが、最終的にはやはりお城みたいなデザインがいいという話になって。そのとき、最初に僕の頭に浮かんだのが、竜のオリジナルである少年の考えた城が具現化しているというものだったので、小学生くらいの少年が勝手に落書きしたような城をワーッと描いてみたんです。ゴシックとか西洋のお城とかいうことではなく、何の知識もない人間の夢が具現化したみたいなピュアなデザインの落書きみたいな城を。それを監督に見せたら、「あ、これいいですね」と言われて、今の形になった感じでした

──3Dではなくデッサン風のタッチで描かれていますが、それは今おっしゃられたようなことを意識されたからだったのですか？

最初は3Dで細かく作り込んでいけるようなデザインもしてみた

クジラ

クジラのコンセプトアートを描くに際して上国料が考えたのは、〝ベルの舞台装置〟ということ。その考えを具現化したのが背中に並べられたスピーカーである。クジラ本体は簡単なデザインから出発したが、次第にリアルになり、最終的には国立科学博物館の模型を取材して描くことになったという。

着衣



本体



フル装備



正面



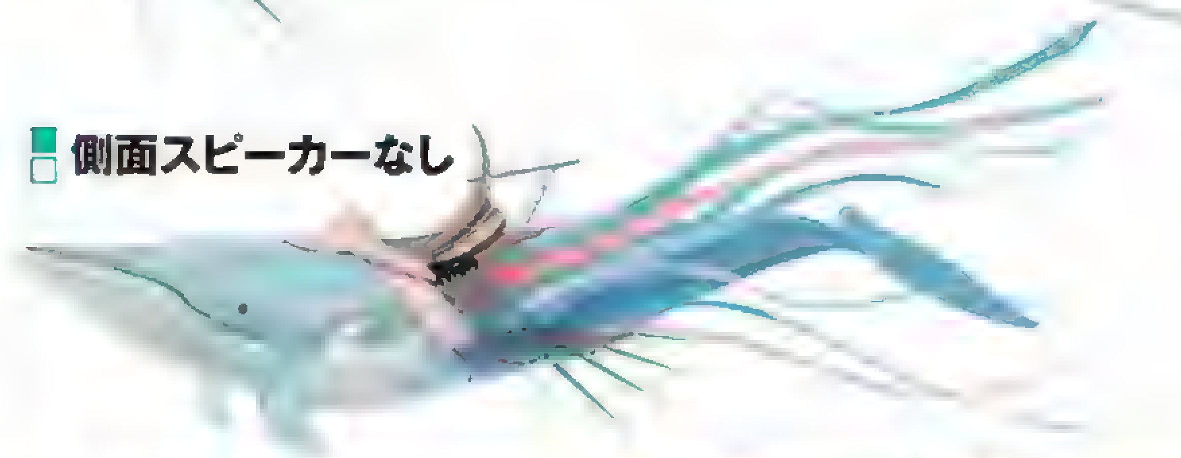
側面スピーカーあり

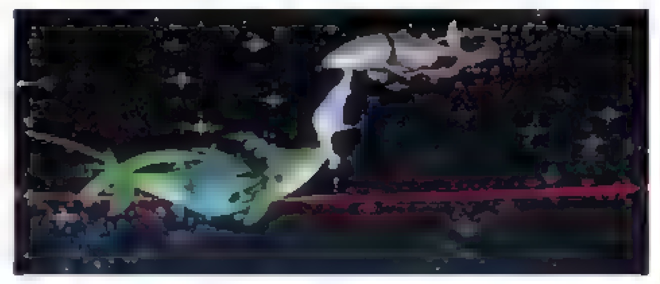


子クジラ



側面スピーカーなし







んです。そうしたら、最初の勢いというか良さが若干失われてしまいまして。監督もやっぱり最初のイメージがイイよねということをおっしゃったので、3Dで作るということを一回取っ払って、建築的には無茶苦茶ですし構造的にもありえない形かもしれないけど、最初の良さを何とか形にしようということになったんです。

——室内は実際に実現できる形になっていますが。

中のデザインに入ったときは、外観がああいう感じなので、それに合わせた内部のデザインを描いていたのですが、監督と話をするうちに、やはり中はこれまで自分がやってきたゲームの密度感の方がいいなという話になってきたんです。それだと中と外の雰囲気が大分変ってきてしまうのですが、監督はそこが面白いんじゃないですかとおっしゃられて。それで、中はこれまで僕がやってきた仕事の方向でデザインするという感じになりました。

——アニメーションの仕事はいかがでしたか?

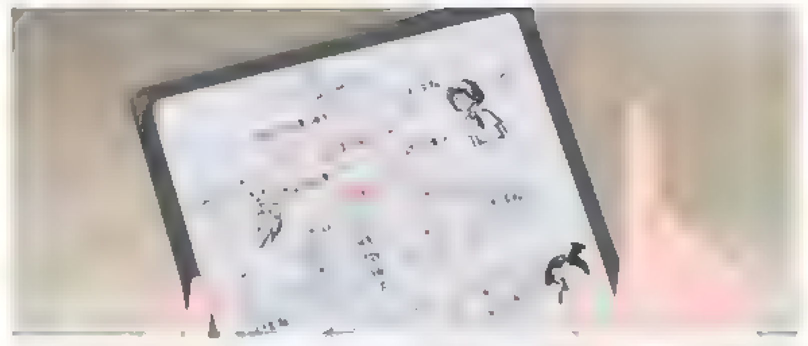
カルチャーショックというか、考え方がこんなに違うんだというところが面白かったですね。ゲームの場合、レベルデザインと言って必ず入り口となるスタート地点があってゴール地点があるという形になっているんです。ところが、そうやって描いた絵を監督に見せると、「映像というのはシーンだけでできているので、それがつながっている必要はない。つなげたときに違和感がなければいいんです」と言われたんです。変な話、ひとつ前のシーンが沖縄で次のシーンが北海道でもそれで違和感がなければ全然問題がないわけです。その考えが僕には〝ガーン!〟という感じで、面白いなと思いましたし、いい経験になりましたね。

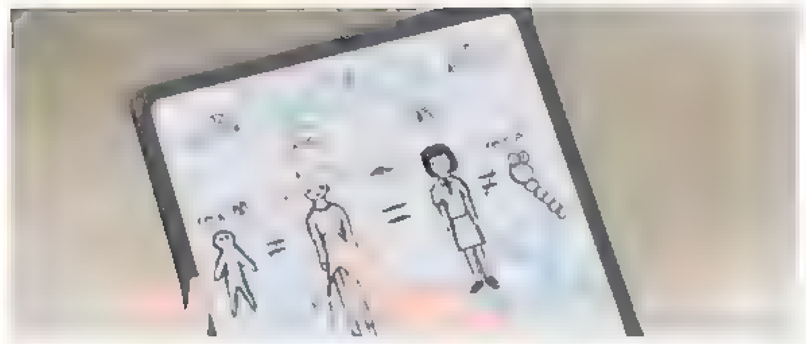
——クジラについてですが、これは城をデザインした流れで担当することになったのですか?

僕のところには「試しに上国料さんも描いてみませんか」という形で、正式に依頼するということではなく、おそらく皆さんにお願いしているような感じでオファーが来たんです。それで気楽に描いて送ったら、それがすごく良かったみたいで、クジラのラフができたという感じでした。

——そのときどういうところを意識されましたか?

登場するのがすごく華やかな場面だったので、装飾的な意味合いの強いクジラにしようとはしました。あと、監督はスピーカーをどういう風に処理するかというところに一番引っ掛かっていたみたいなので、『ブレードランナー』('82)で宙に浮いていたみたいなああいうちょっと不思議なんだけど世界観にマッチした華やかなデザインがいんだろうなといったことが最初に想像したところでした。ところが、いざ作るとなると、クジラをどれくらいリアルにするかというところも問題になって。結局、国立科学博物館に展示されている、でっかい標本模型を見に行ったり、素材をたくさん見たりしてリアルになるようにしました。歯の中とか、調べないとわからないものですね。





竜の正体を探すすずにヒロちゃんが列車の中で説明する。その説明によると「〈As〉は、デバイスが常時スキャンする本人の生体情報と運動しているから、例えば〈As〉も二つ持ったりできないのが前提」とのこと

〈As〉

50億という〈As〉の膨大なアカウント数を映像でも表現するため、〈As〉は2Dのキャラクターを背景の一部として貼り付けるのではなく、ひとつひとつを3Dでモデリングし、それぞれ動くキャラクターとして使っている。ここではそうして作られた膨大な〈As〉の一部を紹介する。

遠景モブ



近景モブ

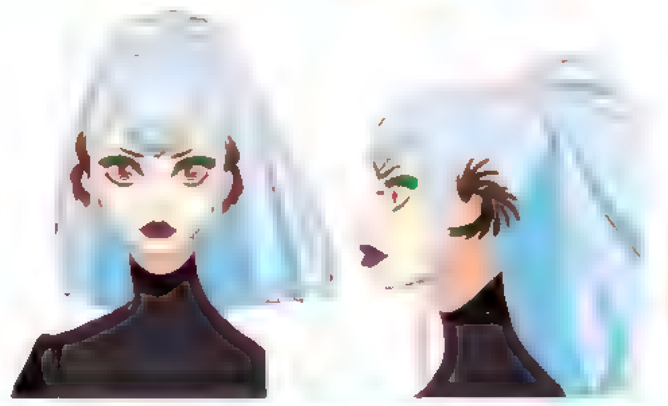


モブ

デジタル・フロンティアによってモデリングされたモブの〈As〉。一般的に〝その他大勢〟なのだが、実に個性的なデザインが並ぶ。それも〈U〉という空間の巨大さや多様さを表現している。近景用と遠景用のモブがいる。本編内で探してみよう。

〈U〉の歌姫 ペギースー

〈U〉の世界で絶大な人気を誇った歌姫。現実世界ではカラオケでも大人気だったが、ベルの台頭でその人気者の座を奪われてしまう……。声&歌はermhoiが担当している。





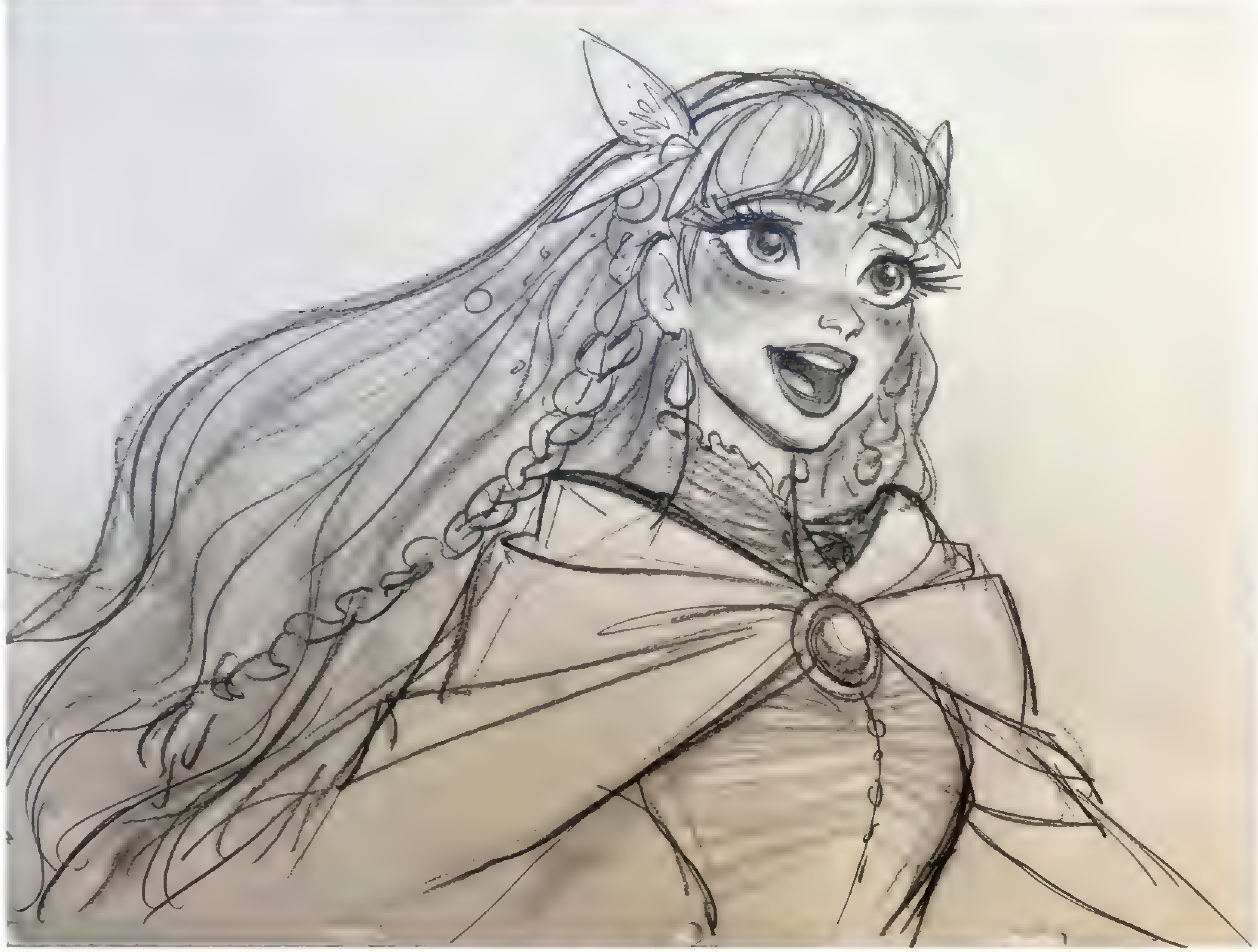


女子高校生の憧れの存在・ペギースー。トップシンガーである彼女も〈As〉のひとつ。果たして実体はどのような人間なんだろうか?

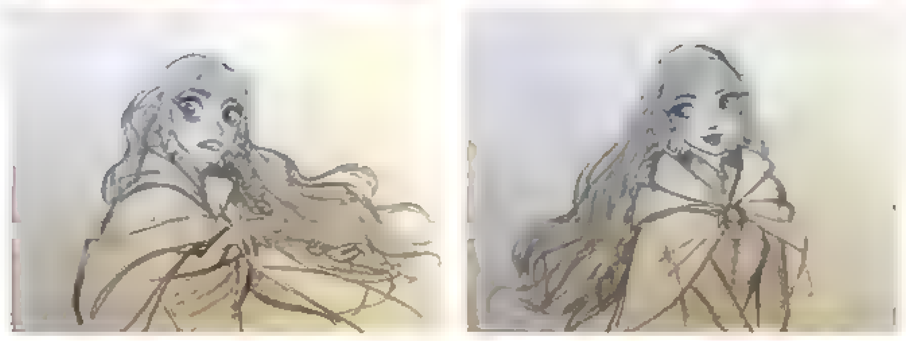
〈As〉の源

〈U〉の世界で生き生きと動く〈As〉は、国籍、年齢、性別を超えて世界各地からさまざまなクリエイターたちが集結し、生み出されていった。各クリエイターの個性が光る、キャラクターデザインを紹介していく。









ベル

〈U〉の世界に突如現れた歌姫。圧倒的な美貌と聴く者の心に届く歌声を持つ。そばかすをベースにした顔の模様が特徴的。時には怒りを表情に出すこともあり、意志の強さが垣間見えることも。

CGキャラクターデザイン

ジン・キム

Jin KIM

歌姫・ベルのキャラクターデザインを務めたのは、世界的デザイナーのジン・キム。『アナと雪の女王』や『ベイマックス』、『塔の上のラプンツェル』など、近年のディズニー作品の多くで、キャラクターデザインを手がけている。





CGキャラクターデザイン

秋屋蜻一

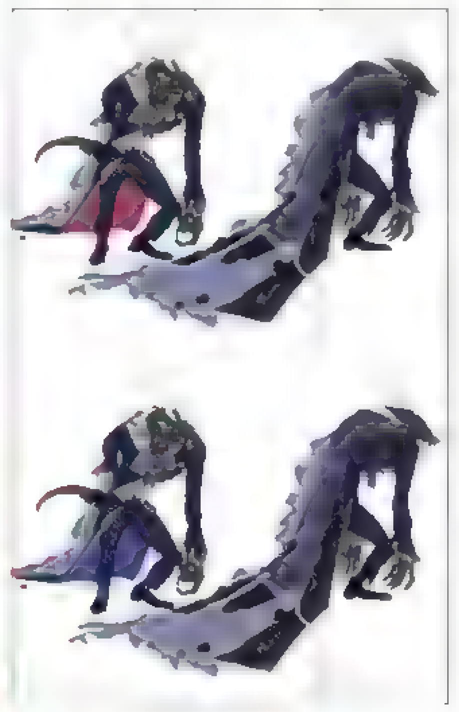
Kageichi AKIYA

細田監督曰く、秋屋とは知己の編集者からの紹介で出会ったとのこと。今回は様々なクリエイターが竜を描き、その中で秋屋の描いた竜が採用されたという。秋屋のクリエイティブにより、異形ながらも幻想的な竜が誕生した。

竜

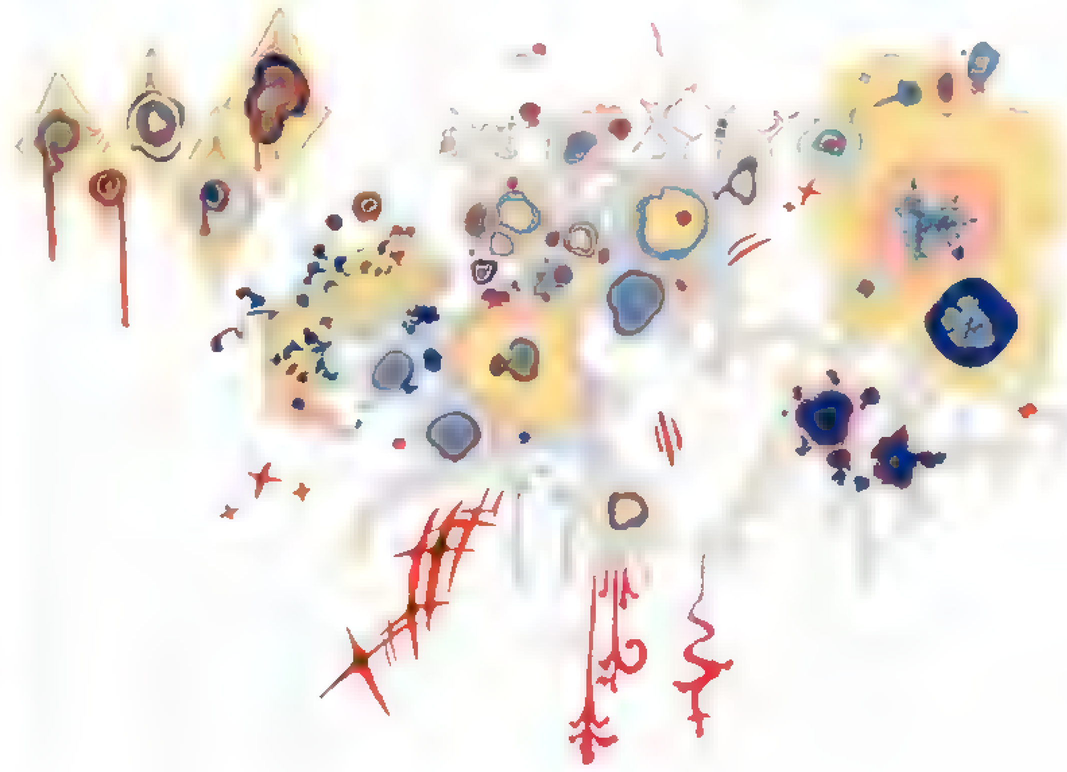
国籍年齢性別その他一切の情報なし、〈U〉の世界で忌み嫌われている存在。〈U〉にある武術館に現れ、圧倒的な強さを誇る。その戦歴は369勝3敗2引き分け。試合中に突然投げやりになることも。







あざと思しきマントの意匠も、秋屋の手によるもの。増殖していく痛々しい傷痕も独創的なデザインに



〈As〉ができるまで

今回は様々なクリエイターが参加し、〈As〉を描いている。実際目にするまでにどのような過程があったのか、簡単に紹介しよう

①キャラクターデザイン

各クリエイターが細田監督と打合せを重ね、調整をしていったもの。ラフ状態がそのまま設定になることもあれば、自身でブラッシュアップしたものが設定となるものもある

②山下高明によるリファイン

デジタル・フロンティアでのモデリング、あるいはLive2Dでの素材使用のためにアニメーションしやすいよう補足されたり修正されたもの。今回の〈U〉の世界ではキャラクターに影が付いているため、ここで山下が影付けを行った〈As〉もある(➡P.160)

③三笠修による色彩設計

線画の状態でデザインされた〈As〉を画面に出すために、色彩設計の三笠をはじめとしたチームにより、着色される(➡P.164)

④デジタル・フロンティアによるモデリング

メインの〈As〉または必要となる〈As〉は〈U〉の世界を構築するデジタル・フロンティアでモデリングされた(➡P.142)
P.61の〈As〉はモブの中でもモデリングされた〈As〉の一部である



右手にはアンベイルする光を放つ獅子頭形の大砲を持つ。こちらは変容後の形。普段は紋章の形をしている。このジャスティンの影は山下ではなく岡崎本人が付けている



ジャスティンはほぼ岡崎の手によって色合いが決まっていたが、ジャスティス軍団は色彩設計の三笠が着彩し、最終的に細田監督が決めた

ジャスティン

正義と秩序を守る自警集団「ジャスティス」のリーダー。金髪碧眼のスタイル、白いバトルスーツは高潔な人格を想像させる。その活動が認められ、多数のスポンサーがつく。

CGキャラクターデザイン

岡崎能士

Takashi OKAZAKI

●おかざき・たかし／イラストレーター、デザイナー。『サマーウォーズ』ではキングカズマほかのアバターデザインを手がける。近年では『ニンジャバットマン』キャラクターデザインや、『スター・ウォーズ：ビジョンズ』にもデザイナーとして参加

感謝の気持ちと成長をデザインへ昇華させる

――ジャスティンのデザインですが、作業はどのように進めていきましたか？

『サマーウォーズ』でアバターを描いたときは毎週スタジオに行って、細田さんと顔をつきあわせて相談しながら描いていって、翌週までの宿題を持ち帰って、みたいなことをずっと繰り返していました。今回もそれと同じように細田さんの表現したいイメージを直接聞きながら、お互いに向かい合ってアイデアを出し合いながら詰めていった感じです。

――ジャスティンについて監督からはどのようなオーダーがあったんでしょうか？

「まんま正義のヒーローなんですよ。でも間違えちゃってるんです」というお話だったので、それをイメージしながらけっこういろんなバリエーションを描かせてもらいました。初期の頃はケンタウロスっぽい体形とかもデザインしていたんですが、人型でマントをつけたデザインをラフで出したところそれを気に入ってもらえて。そこからはとんとん拍子で今のかたちになっていきました。

――何か意識されたところはあるのでしょうか？

身体のフォルムが『サマーウォーズ』のキングカズマ寄りというか、ちょっと石ノ森章太郎感があるあのまるっとした体つきにしたりということは、けっこう意識したところですね。

――デザインのポイントというと？

胸のマークは僕もすごく気に入っています。いろいろとバリエーションを考えている途中でふと保安官バッジのデザインを思いついて。「あ、これはいける！」と思って描いたらそのまま採用してもらえました。

――右手の翼のついたライオンのデザインも特徴的でした。

すごく未来っぽいのにちょっとアンティークっぽいデザインにすることで、古代の魔法の道具みたいな雰囲気が出せたらいいなと思いながら描いてみました。変形ギミックについてもいろいろアイデアを用意していたんですが、すずの顔に近づけて脅すシーンで「あまり銃口を突きつける感じには見せたくないんだよね」という話を監督がされていたんですね。そう見えないように「じゃあなんかこう、宝石とか付いていたら素敵じゃない」と考えてああいったデザインにさせてもらいました。監督もすごく喜んでくれたようでうれしかったです。

――ジャスティス軍団については？

いろんな国のいろんな人種の人たちがジャスティンの思想に賛同して、あのスーツをもらって活動するみたいな感じだったので、幹部がズラリと全員並んだときに「いろいろいるぞ」っていう印象をもってもらえるようにしたいとは思っていました。僕としては「ジャスティンの両脇には常に豹のお姉さん二人が立って」とか「コイツはちょっと幹部になりたての若いヤツだな」とかいろいろと裏エピソードを想像しながらデザインしていったところもあって、とても楽しい作業となりました。

――映像を見ていかがでしたか？

自分でデザインしたキャラがいるとどうしてもそこにばっかり目がいっちゃうんですが、ジャスティンが予想以上に活躍してたのにはビックリしました。森川（智之）さんの演技も素晴らしくって登場するたびにドキドキしてましたね。描いたけれど採用されなかった〈As〉たちが、後半のすずが歌うシーンでモブキャラとして登場しているのを見つけたときはすごくうれしかったです。

――今作に関わったことで得たものは何でしょうか。

12年前『サマーウォーズ』に参加できたおかげで、今日までいろんな楽しいアニメの仕事ができるようになりました。自分としてもそのおかげで成長することができたと思っていますし、本当に細田さんには感謝しています。今作ではそんな感謝の気持ちと「約10年でこんなになりましたよ！」っていう成長した僕を、細田さんにぶつけさせてもらいました。ジャスティンはそれだけ思いを込めたキャラだったりしますので、ヒロインはすずだったりするんですが、見てくれた人が「ジャスティンいいね！」って思ってもらえたなら幸いです。

ジャスティス軍団

自警集団の幹部たちの総称。石仮面型や動物型など個性豊かな〈As〉が揃いのスーツをまとっている。岡崎のお気に入りはジャスティン両脇の獣型〈As〉。



喉カラカラになった監督との打ち合わせ

●いっぱつ／漫画家。現在週刊ヤングマガジン（講談社）にて『虎鶫-TSUGUMI PROJECT-』を連載中。別名義で『カニ人』としても活動中https://cssora.net/kanijin/

CGキャラクターデザイン

ippatu

とある出版社の催しで細田監督と知り合い、その後デザイン依頼の連絡が来て、現場スタッフに加わることになりました。本作ではヒロちゃん〈As〉と、竜の城に住んでるA.Iちゃんたち全員をデザインしました。細田監督からは「自分の中にあるものをそのまま素直に出してくれ」と言われて、そのまま出したデザインです。A.Iも当初は「深海艇A.I」というオーダーだったんですけど、『カニ人』という、自分がほかに手がけているコンテンツで人魚がいて、監督はそれを気に入ったのか、『カニ人』に登場しそうな人魚ちゃんをバンバンデザインしていきました。いつも描いてるものなのでデザインが無限に出てくるし、全く脳を使わず勢いでポンポン出てきましたね。キャラクターデザインは、シルエットが先に思い浮かぶと、いい子が生まれます。今回のキャラクターは全員最初にシルエットが出たんです。その中でヒロちゃん〈As〉のデザインは一番時間かかって、監督も一緒になって何度も何度も試行錯誤して、あーでもないこーでもないと描きながら詰めていきました。表情集も描いたんですけど、監督の絵コンテで描かれたヒロちゃん〈As〉がとてもイキイキして魅力的で、後半はもはや監督の方がうまかったですね。

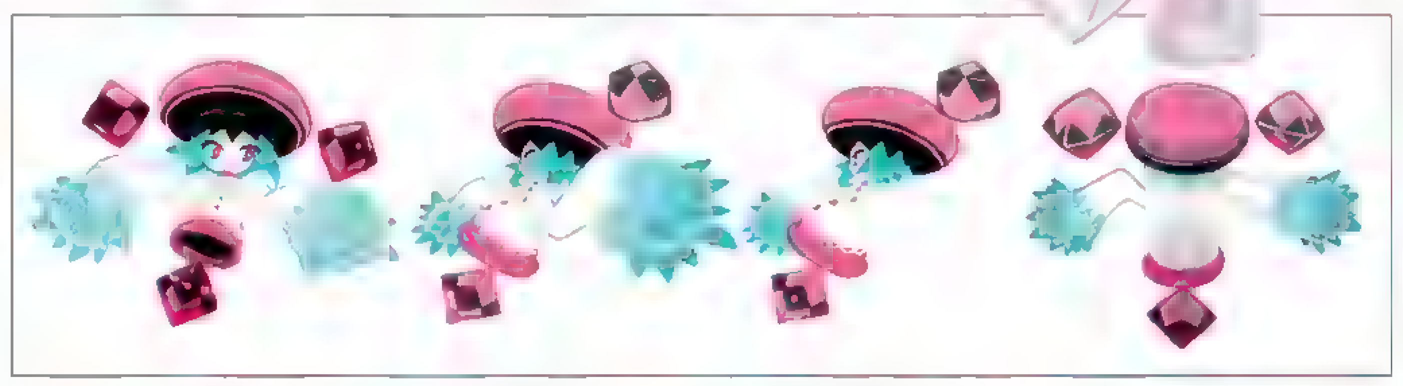
デザインした子たちを監督と週１で打ち合わせして作っていったんですが、その期間がとてもおもしろくてずっとワクワクしながら仕事してました。打ち合わせ自体は15分くらいで終わるんですけど、監督とのおしゃべりで気付くと２時間くらい経っているんです。あまりに会話が止まらず打ち合わせが終わった後はいつも喉がカラカラになって、帰りに炭酸ジュースを飲むのが習わしになったくらいです。素敵な時間を過ごしました。

完成された作品を試写会で観た時、試写会ということを忘れてチケット売り場に行ってもう１回観ようとしていました。全部を知っているはずなのに、映像で観ると記憶が吹き飛んでまっさらな状態で観ている気分になる、初めての感覚を味わいました。

ヒロちゃん〈As〉

ベルの右腕的存在、コロコロと表情が変わるヒロちゃん〈As〉はippatuによって生み出された。右が山下高明による設定、下がippatuによるオリジナルのキャラクターデザイン。





深海魚A.I

竜を「ゴ主人様」と呼び仕えているA.I。初めはベルにも警戒していたが、竜がベルに心を開いていく様子を見て、親切になる。こちらもippatuのデザイン。



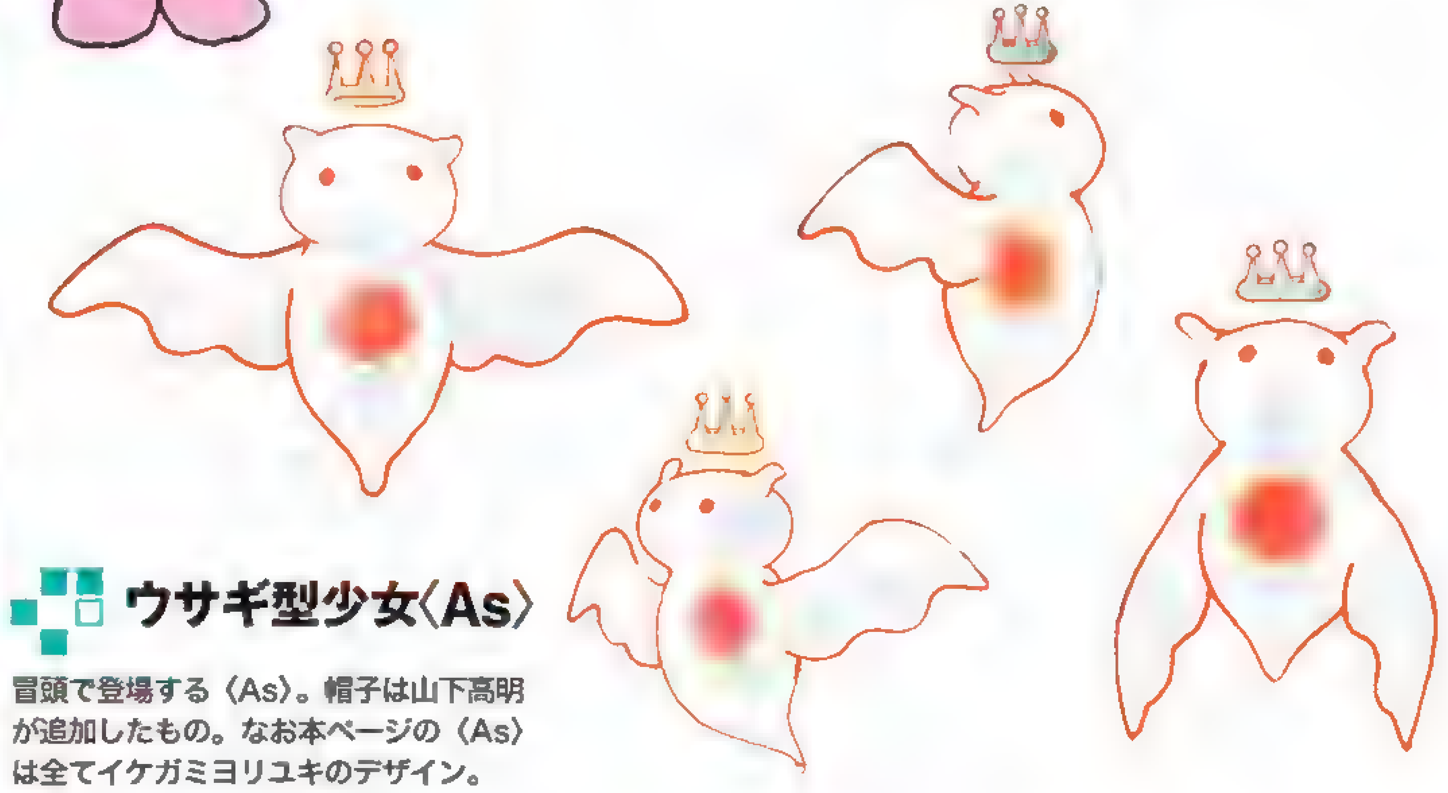


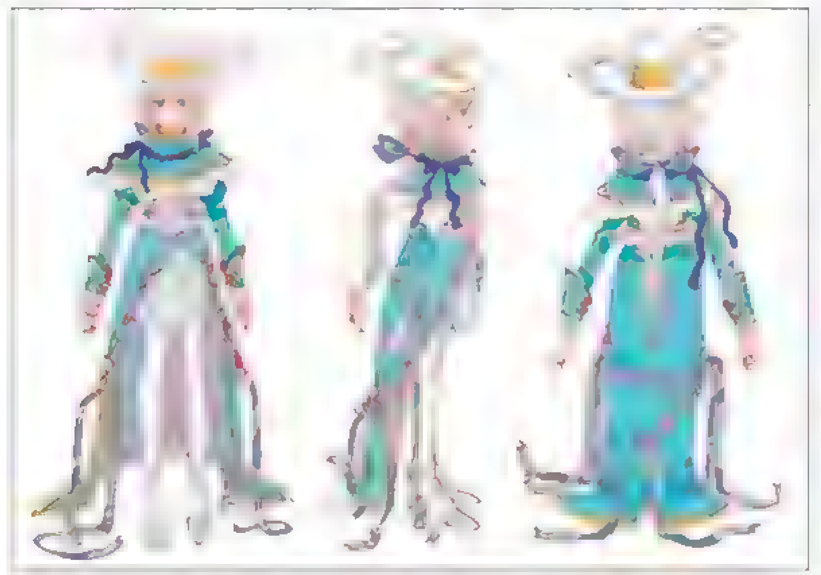
赤ちゃん〈As〉

表情豊かな赤ん坊型の〈As〉。ぬいぐるみを手に持ち愛くるしい表情を浮かべるが毒舌。この子のオリジンはスワン。

天使〈As〉

知くんの〈As〉である天使はクリオネをモチーフにした。初めて〈U〉を訪れたベルのファン第1号でもある。





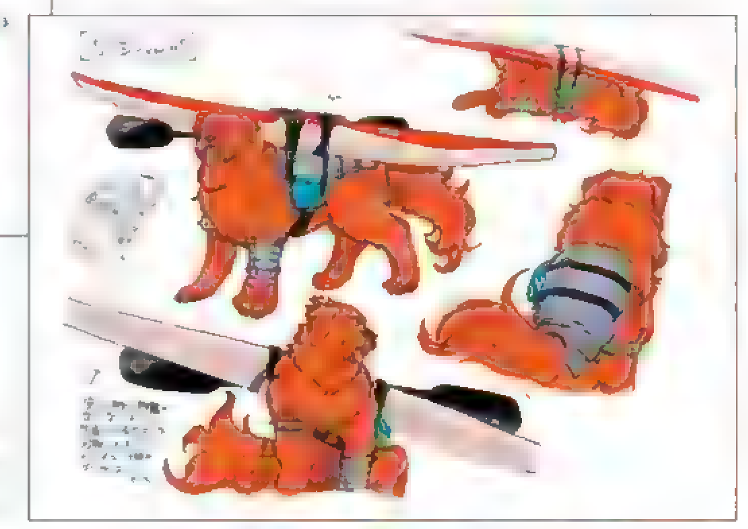
ウサギ型少女〈As〉

冒頭で登場する〈As〉。帽子は山下高明が追加したもの。なお本ページの〈As〉は全てイケガミヨリユキのデザイン。



ルカちゃん〈As〉

鳥をモチーフにデザインされたルカちゃんの〈As〉。〈U〉の世界でも、アルトサックスを演奏するようだ。



カミシン〈As〉

大型犬をモチーフにしたカミシンの〈As〉。カヌーのセットを背負っており、〈U〉でもパドルを振り回している。



合唱隊〈As〉

合唱隊の〈As〉は、ヒト型を基本としながらも、これまでの生きざまを表すかのような骨太のデザインになっている。



自由にできた初のキャラデザ

CGキャラクターデザイン

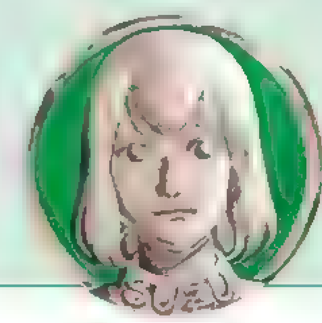
イケガミヨリユキ

Yoriyuki IKEGAMI

●イケガミヨリユキ／画家、イラストレーター。自身の展示会をアジアや日本各地で行う。本作の原作小説・角川つばさ文庫版の挿絵も彼女の手によるもの。作品集に『イケガミヨリユキ作品集』(玄光社)がある

デジタル・フロンティアの方がSNSで私の絵を見つけてくださって、その方からのコンタクトがきっかけで参加することになりました。メイン〈As〉では天使、合唱隊の女性たち、ルカちゃんとカミシンを担当しています。天使は「クリオネのようなデザインで」と監督からオーダーを頂きまして、その後何度かリモートで打ち合わせを行い、監督の希望するものに近づけていきました。そのほかのデザインは自由に描かせていただいております。〈As〉は仮想世界のものなので、匿名性が高く得体のしれなさみたいなものを感じさせるデザインにしようと思いました。現実離れしているようなデザインというか。外見的な年齢と性別の幅もなるべく広くしてみたり、そもそも人じゃなかったり、使う色数も増やしたり……といろいろと試行錯誤しています。プロットの段階から制作に参加させていただいていたので、キャラクターが生まれて、ストーリーがつながって、色が付いて、映像になって、音楽も鳴って……作品が完成していく過程に都度感動していました。初めて完成作品を見た日は興奮して眠れませんでした。ずっと美しい映像と豊かな音楽に包まれていたくて、現実に戻るのが惜しかったです。特にベルのライブシーンを観たときの多幸感がすごくて、冒頭3分であっという間にベルのファンになりました。なんで自分のスマホには〈U〉のアプリケーションが入ってないんだろうと思いました。

キャラクターデザインのお仕事が初めてだった自分に、自由にたくさんデザインを描かせてくれたことに驚きました。これまでお仕事として描いたことがなかったのですが、今回のことでもっとキャラクターのイラストを描いていっていいんだ！と勇気を頂けました。



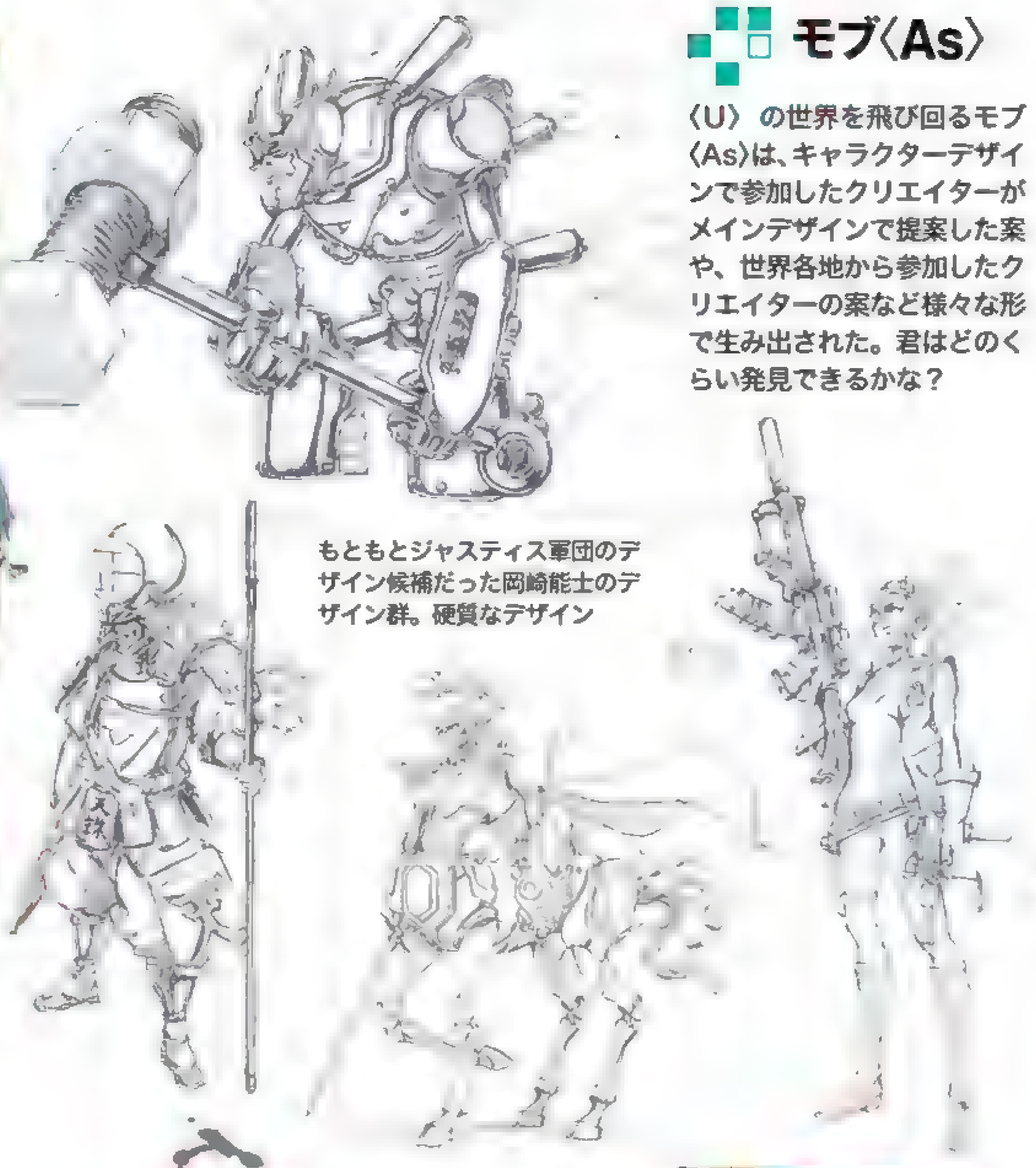
本作で出てくる「陣取りゲーム」のひと幕のコマもイケガミの手によるもの。その数なんと250以上！

モブ〈As〉

〈U〉の世界を飛び回るモブ〈As〉は、キャラクターデザインで参加したクリエイターがメインデザインで提案した案や、世界各地から参加したクリエイターの案など様々な形で生み出された。君はどのくらい発見できるかな？



イケガミヨリユキによるモブ〈As〉は、ヒト型や植物など、様々な形状のものがある



もともとジャスティス軍団のデザイン候補だった岡崎能士のデザイン群。硬質なデザイン



ippatuによるモブ〈As〉のデザインはバラエティに富んでいる。なかには竜で提案したものも

世界各地から、クリエイターが参加し、〈U〉の世界に多様性あふれる〈As〉が誕生した

むけてる感とこらえてる感に注目

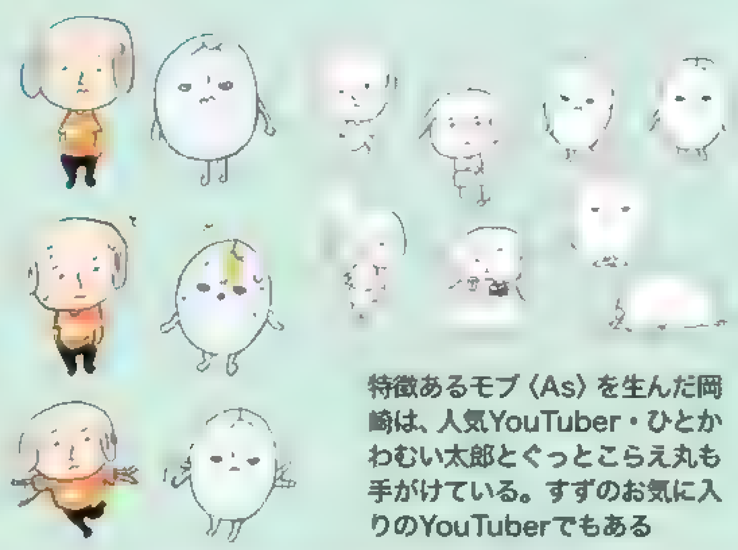
CGキャラクターデザイン

岡崎みな

Mina OKAZAKI

●おかざき・みな／イラストレーター。『サマーウォーズ』の仮ケンジのデザインを手がける。仮ケンジ同様、今回の「ひとかわむい太郎とぐっとこらえ丸」もキーホルダーなど早くもグッズが展開予定

『サマーウォーズ』仮ケンジのアバターデザイン以来の参加です。またお声がけいただき嬉しかったです。ひとかわむい太郎とぐっとこらえ丸はひと皮むけてる感と、ぐっとこらえてる感がポイントです。監督に相談されてネーミングまで考えたので愛着があります。『竜とそばかすの姫』はほかに観たことがない素敵な映画でした！　ルカちゃんとカミシンの駅のシーンが最高にかわいくて好きです。



特徴あるモブ〈As〉を生んだ岡崎は、人気YouTuber・ひとかわむい太郎とぐっとこらえ丸も手がけている。すずのお気に入りのYouTuberでもある



岡崎みなによるキュートなモブ〈As〉



特別鼎談

聞き手：吉田尚記（ニッポン放送アナウンサー）

ミライのその先へ

—技術が作品にもたらすもの—

本作に登場する仮想世界〈U〉。この仮想世界が確実に到来する未来であるとのリアリティを加えるために、細田監督は次世代通信規格「5G」策定のリーダーだった永田聡さん、さらには人とコンピューターが相互に作用することで身体を共有する「ボディシェアリング」技術の開発者である玉城絵美さんへ取材したそうです。そんなお二人と細田監督のスペシャル鼎談、お届けします。

取材協力 **永田聡** Satoshi NAGATA × 取材協力 **玉城絵美**（H2L） Emi TAMAKI × **細田守** Mamoru HOSODA

——監督は永田さんとどのような経緯でお知り合いになったんですか?

細田 永田さんと初めてお会いしたのは『竜とそばかすの姫』よりもずっと前になりますね。僕らの生活を便利にしてくれた人の話を直接聞こうという話になって、(東京)スカイツリーで開催されていたNTT DOCOMOの次世代通信規格(当時)である「5G」の展示会を見学させてもらったことがあったんです。このときに「5G」の規格作りのリーダーということで紹介されたのが永田さんでした。

永田 僕はその当時「5G」の研究開発に関わっていましたので、監督には近未来の通信技術について詳しくお話をさせてもらいました。『竜とそばかすの姫』についてお聞きしたのはそれからちょっと経ってからになります。監督から劇場映画の制作をしているんだけどその中に登場する未来のスマホやインターネット上における仮想現実について、テクノロジーの観点で意見を言ってもらえる人を紹介してほしいっていうご相談を受けまして。資料などを読ませていただいて、一番最初に名前を挙げたのが玉城さんでした。

細田 いろんな方面の人からこの映画の題材について様々なご意見をうかがっていたんですが、永田さんには「現実にある技術でVRゴーグルとか使わずに、もっと仮想世界と現実が一体化するようなしくみってありませんか?」っていう質問をさせてもらったんです。そしたら「ありますよ」って言われて紹介されたのが玉城さんの開発した「ボディシェアリング」でした。お話を聞いてみたら今回の映画の内容に限りなく近いところの研究をされていて、「これってホントに実現可能なんだ」と思ってビックリしたんですけど。

玉城 「ボディシェアリング」は電気刺激を筋肉に与えたり、逆に筋肉の情報を光学式筋変位センサーで測定したりすることで擬似的に身体の感覚を送受信する技術です。この技術を使うことでバーチャルなキャラクターと視覚的な部分だけでなく身体の感覚的にも同期して一体化することができるようになるわけです。作中では50億人がアクセスしている仮想世界〈U〉で活動する〈As〉という自分の分身と身体の感覚を共有させるための技術として「ボディシェアリング」が活用されているということになりました。

——監督から話を聞きたいと言われたとき、玉城さんはどう思われたんですか?

玉城 サイエンスフィクションと現実世界が最終的に合致するっていうことの証拠に私たちが研究しているボディシェアリングがなるのかと思ってすごいワクワクしました。開発当時から「物語みたいですね」って言われることが多かったですね。それが細田監督に注目されて、近未来を舞台に描かれた作品の参考にしたいと言われたことで、「技術が現実により近づいている」ような手応えみたいなものを感じてうれしく思いました。

細田 実際に玉城さんはSFの分野だと思われていることを現実にするための研究をしているわけですから、当然それは叶えられる未来として作品に取り入れるべきという風には感じていました。この研究についてはひょっとしたら今後ノーベル賞をとってしまうかもしれない可能性すらあると思うぐらいに僕には衝撃的なものだったので。

——監督は玉城さんとお会いして、どのようなことをお聞きになったんですか?

細田 シナリオができてから「これって現実でも起こりえますか?」っていうことを確認するための取材みたいな感じでしたね。どれも面白いお話ばかりで、このときに聞かせていただいたボディシェアリングのシステムなどは、可能な限り映画の中にいろいろとフィードバックさせてもらいました。

——アドバイスというか監修みたいな?

細田 そうですね。

玉城 技術的な面でのサポートみたいなことをさせていただいています。実際に監督とお話をさせていただいて驚いたのは、しっかりとしたエビデンスを積み上げた上で作品を作られているんだなっていうことですね。そのこだわりが予想以上ですごいビックリしたことをよく覚えています。

細田 20年前に作った『デジモンアドベンチャー　ぼくらのウォーゲーム!(以下、ウォーゲーム!)』からずっと連続して仮想世界をモチーフとした作品作りをしているわけですし、その延長線上に今回の『竜とそばかすの姫』もあるわけですのでやっぱりそこにはこだわらないといけないなっていうのはありました。インターネットができてまだ25年しか経ってないうちの20年をこのモチーフでやってるっていうのは我ながらすごいなとは思ってるんですが(笑)。

永田 ホントすごいですよね。

細田 今回のお話は『ウォーゲーム!』みたいに『デジヴァイス』といったような不思議デバイスがあればなんでもできるっていう話じゃなくて、「本当にインターネットで将来的にこういうことができるようになるんだよ」っていうことを可能な限り正確に描いていきたいと思っていたんです。要は10年後の未来からこの作品を見たら、「既に実用化されている技術が10年前に作られた映画の中にフィクションとして取り込まれている」っていうぐらいのバランスがちょうどいいなっていうのがあって。それって夢のある話じゃないですか。そんな作品をめざしていたので、できるだけ嘘をつきたくないっていうのがありました。まぁ、アニメーションの映画監督なんてホントは嘘つくのが商売なんですけど(笑)。

永田 (笑)

細田 僕はインターネットって夢みたいなことを現実に可能にしていく力を持ってるって思ってるんですね。実際に永田さんだったりとか玉城さんだったりといった人たちが、最先端技術を研究していくことで、今までありえなかった人とのコミュニケーションのやり方を生み出すだけでなく、それを誰もが使えるようにしてくれているわけで、その努力は確実に未来につながっているわけなんです。なので永田さんとか玉城さんとかと話してると、当然ながら今僕らが享受してる技術の先のことを見据えていることもあって、質問をしていても未来に生きている人に僕がタイムリープして話をしているような感覚になるんですよね。

永田 そんな風に思っていたんですか?

細田 そうですよ。そうやって未来人から話を聞いた後に、その情報を持ったまま2021年に戻ってきて映画にして「はい、未来はこうなりますよ」って皆さんに提示しているみたいな、そんな感じですかね。そこはなんか自分でも面白いところだなって思ったりはしていました。

玉城 そういう意味では私たちから見て、監督も同じだと思いますよ。サイエンスフィクションを題材にした作品を作る人って、例えばヘッドマウントディスプレイの代わりに薄いゴーグルみたいにそれっぽいものを出しておけばなんとなく来そうな未来に見えるし、それでOKだろうという感覚なんだろうなって思っていました。でも科学的に見るとちょっとそれだけじゃ足りなくて、本当は後頭部や側頭部を使った方が身体の情報を伝搬する意味では正しかったりするんですね。監督からの質問にはそういった未来のリアリティへの要求が素晴らしく、本当にそれが起きるのかっていうのを真剣に取材されていらっしゃってすごく感心しました。こちらから見ていると、監督のやってることってほとんど預言書作ってるのと同じだなって思いましたし(笑)。

細田 いやいやいやいや(笑)。

永田 それ正しいと思う。

細田 玉城さんもそういう未来予測についてはかなり踏み込んだことをやっているじゃないですか。バーチャルの世界で自分の身体とどうコネクトするかっていうだけじゃなくて、ボディシェアリングが普及した場合、具体的に未来の世界はどう変化していくかまで広げて研究してるところがすごく面白いなって思ってて。

玉城 いや、例えばなんですけど、ボディシェアリングが広がると、現実の自分は家にいながらバーチャルな自分は好きなところに住めるということになるわけじゃないですか。そうなったとき、みんなどこに行きたいんだろうっていうのをシミュレーションしたら大阪に今の人口密度の11倍の意識が集中するっていうことが判明したんですね。

——東京ではないんですね?

玉城 そうなんです。

細田 大阪に行きたいっていう人が多い。

玉城 まぁまぁそういうこともあるだろうと納得したんですが、埼玉県が0.1

特別鼎談

ミライのその先へ



とか0.2だったのにはビックリしまして。

細田 （笑）

玉城 シミュレーション結果によってはもっと低くなるのですが、現実の身体は埼玉にいるんだけど、意識は他のところに行きたいっていう埼玉県民はホントに多いんですね。

――そうなんですか！

玉城 ボディシェアリングが広まっていくとそうなってしまうという予測が出ているわけです。じゃあどういう規制をしたらいいかとか、どうしたら人流制御ができるかとか、犯罪の発生をどう防ぐかとか、新しい技術を出した結果、人の人生がどう変わっていくかっていうところまで押さえておくのが革新的な技術を開発した研究者の責任だと私は考えてます。でもそれと同じようなことを監督は既に20年も前からやられているわけですよね。実際にそれが現実になった未来の世界を深掘りして、その技術の研究者である私も納得するしかない映像作品に昇華させてみせるその努力という才能は本当に素晴らしいとしか言えません。

――永田さんは今作について、技術者としての目線でどのように見られていますか？

永田 今私は監督にお話をさせていただいた「5G」のさらに次の世代の通信規格で、2030年近辺に出てくるかもしれない「6G」の研究開発をやっているんですが、今までの人中心に考えられてきた通信エリアが「6G」からは人がいない通信環境、つまり宇宙や海といった場所までもがカバーされる可能性があるんですね。そうすることで人と人だけでなく、あらゆるモノとモノがつながる初めての時代が到来するという予想もあったりするんですが、そうした近未来の技術が普及した世界を描いているということもあって僕もこの作品にはすごい興味がありました。その上で絵コンテを読ませていただいて改めて思ったのは「つながるってどういうことなんだろう？」っていうこと、「つながった先で人は何をしたいんだろう？」っていうことでした。

――この作品ではその「つながった先」の世界が描かれているわけですよね。

永田 そう思いました。要は人って環境に適応してどんどん変わっていくわけじゃないですか。ボディシェアリングや6Gといったものが普及することで、インターネットや仮想世界でもうひとりの自分として生きることが当たり前になっていくと思うんです。そうであるならばそれとともに感覚とか行動とか意識とかも変化していくのは当然なわけで、そうした新しい時代の技術に対応する人間の変化っていうものをこの映画で感じることができたのはうれしかったりしました。

――今回ボディシェアリングを始めとした近未来の技術が使われている仮想世界で、現実の自分が発揮できなかった才能が引き出されるっていうところに夢を感じる人も多いと思うんですが。

玉城 物語的にそういう流れになっていると思う人もいるかとは思うんですが、技術的に見てもこれってすごく納得感のあることだなって私は思っていまして。現実世界でも個々人みんなが違うインターフェースを持っているわけじゃないですか。目がいい人もいれば目が悪い人もいるし、手足が長い人もいれば短い人もいるわけで、そういったいろんな個性によってインターフェースが違ってくるならば、脳に入ってくる情報も各々が全然違うものになるわけなんですね。それってつまり、今までと違う世界に生きることができるわけで、そりゃ現実世界では発揮できなかった新しい才能も出てきますよねっていう話になりますよ。

細田 〈U〉は別に新しい世界やバーチャルな世界とかじゃなくて、もうひとつの世界、もうひとつの現実だっていう設定でやってるんですね。その上で現実とバーチャルの二つの世界を行き来することになるわけですが、僕としてはどっちかがニセモノというのではなく、どちらも本物だと思っているんですね。現実に生きる今の自分と比べて仮想空間という垣根のない世界の中で生活していくことで、今まで表に出すことができなかった可能性をもうひとりの自分が引き出してくれるのならばそれは素晴らしいことだと思うんです。それは自分にとっての幸福につながるだけじゃなくて、公共の利益となり世界のためにもなるわけで、そうした考えをこの作品を通じて若い人たちが感じてくれたらいいなという風に思っています。

永田 「6G」の普及した時代はインターネットにつながるっていうことが、人間にとっては空気や水がそこにあるような当たり前のことになる可能性があるんですね。例えばロボットやAIといったものが、いつのまにか家電になっていたりとかするじゃないですか。知らないうちにSFのような技術が現実にどんどん溶け込んでいってるのと同様に、インターネットも将来的にはもはやつながっている感覚すらなくなるというのが当たり前になっていくと思うんです。それと同じように、バーチャルなもうひとりの自分が存在する世界が何個もあるということも、当たり前のような時代になるんだろうなとは思いますね。そんな世界で私や細田監督のお子さんとかがどんな生き方をしてくんだろうっていうのはすごく興味があったりするんですが。

細田 それについては僕も同じようなことを感じていました。我々の子どもたちの時代って、生まれたときからインターネットがあるわけなんですよ。生まれたときからグループラインがあるみたいな（笑）。それって凄まじいばかりに人間関係が可視化された世界なわけで、常に気を遣いながら生きていかなければならないっていうのは、大人になるまでそうしたコミュニケーションが一般的でなかった僕らからするとちょっと想像の範疇を超えるところがあって。そんなことを幼いときからやってきた子どもがどう成長してどんな大人になっていくのかっていうことには僕もすごく興味があったんです。僕としてはこの映画ではそういう子どもでもちゃんと希望を持って成長していくっていう姿っていうのを見せたいと思いましたし、やっぱり若い人が新しいツールを使いこなしていくことができれば、大人たちにやられちゃうばかりではないし、もっと上を目指していくことができるんだよっていうことを感じてもらえたらという思いはありました。

――老若男女の誰にでも見て欲しい作品だと思うんですが、メインターゲットはやはりティーンなんでしょうか。

細田 もちろん高校生の女の子が主人公なので、高校生の女の子に見て欲しいっていうのはあります。やっぱり僕の映画を見ることで若い人に挑戦する意欲を持って欲しいっていうのが一番の願いです。そういう人たちってどうしても自分は力を持ってないとか、何も成し遂げてないって諦めがちじゃないですか。でも新しいテクノロジーの拓いた先にはそうした人たちだからこそ飛躍できる場所があるんだっていうことを、この映画を見ることで気付いて欲しいと思っています。

玉城 私が感心したのはインターネットにおける可能性だけじゃなくてネガティブな部分も、この作品にはすごくリアルに描かれているんですよね。主人公のすずって女の子なんですが、すごく自己肯定感が低いじゃないですか。あれって今を生きる女子高校生が感じている自己肯定感の低さを的確に表現しているなって思ったんですが、これってインターネットが普及したせいでもあったりするんですよね。

細田 あー、それは分かります。

玉城 現実世界だと友達って普通は数人だと思いますし、たくさんいたとしても自分とそれなりにつながりがあると思える人って十数人ぐらいでしかいないはずなんですよね。それぐらいのコミュニティであれば、みんながみんなどんぐりの背比べって場合が多いでしょうし、自分の方が優れてるなって思えることもあったりすると思うんです。なので20年前に青春をしてた人で、今だと三十代とか四十代とかの人たちって、自己肯定感がすごく高い人が多かったりすると思うんですよ。狭い世界に生きてたので「自分こそが最強」みたいな人多かったじゃないですか（笑）。

永田 そうですね（笑）。

玉城 でもインターネットの世界では自分とつながりのある人の人数が現実世界とは比べものにならないくらい増えるんですよね。数百人とつながりを持てば、絶対にひとりぐらいはすごく美人だったりすごく才能が早めに開花した人がいるわけで、それを比較しちゃうと、どうしても「あ、自分は」ってなるだろうし自己肯定感低くなっちゃうと思うんです。その結果どんどんどんどん謙虚で自己肯定感の低い子どもたちが増えていくことになっていくわけなんですが、すずはそうした子どもの代表みたいな子だなっていうのがあるんですね。ご家族の事件があって主人公の自己肯定感が低くなってしまったっていうストーリーも納得できますし、インターネットの世界があるから……そして周りの友達にすごい人がいるから自己肯定感が低くなってしまうっていうのも分かるし。「誰でもこれなら自己肯定感が低くなっちゃうな」っていうのが理解しやすいということもあって、すごく分かりやすい共感性の得られる主人公だなって思いながらすずのことは見ていましたね。

細田 そう言ってくれるとうれしいですね。僕は自己肯定感が今少ないとか、自己承認欲求が強いとかっていうことが、褒め上手な人が少なくなったからじゃないのかなって思ってて。

永田 その考えは面白いですね。

細田 今のインターネットって褒めるよりは批判する方が楽っていうかスッキリするような傾向があって、誰かを褒めづらいっていう状況になっているじゃないですか。僕としてはそうした悪しきネット文化を、これからインターネットで人生を謳歌しようとしている若い子たちが真似する必要はないと思うんですよ。自己承認してほしい人がいたら、その長所を見つけて褒めてあげればいいじゃないですか。そんな意味のないこだわりに悩んでる時間なんて無駄でしかないわけですし。そんな風に仮想世界の中でまでそういったことを気にしないと生きていけない人が多いっていうのはただ不幸なだけだなっていうのはすごい感じています。

玉城 批判するより褒める方が他者とのフィードバックとして得るものは大きいっていうことは分かっているわけで。それによって他者との関係を良好に成り立たせて、より強固で柔軟な自己というものが形成していくというのはすごく健全だと思います。若い子たちが今インターネットで生きていくにあたっては、こういったポジティブな関係を作るということを目指すべきだとは思いますね。

永田 監督的には〈U〉のような仮想世界に生きるもうひとりの自分っていうのはどういう存在だと思っているんですか？ 感覚的には「自分探し」みたいな感じなんでしょうか？

細田 いや、僕からしてみたら、やっぱり両方自分なんだっていう風にならんのかなぁって思っちゃうんですよね。インターネットっていうのがあるからこそ生まれた、もうひとりの自分っていうのをもっと肯定的に扱うべきだと思っていて。せっかく新しい可能性が満ちている世界が拓かれたことで、新しい価値観が作られていこうとしているわけなんですから、現実世界とネットの世界を対立的に考える必要なんてないわけです。「どっちが本当か」とか「どっちが正しいか」とかっていうのってあんまり面白くないなと思ってますし、どちらも否定する必要はないんですよ。「もうひとりの方も自分なんだよ」「バーチャルな存在であろうと自分は自分なんだよ」って胸を張ればいいんです。現実では才能を認められていなかったとしても、バーチャルで評価されたのであれば、それを現実にフィードバックして一緒に成長していけばいいだけの話なわけで。僕としては『竜とそばかすの姫』では、そういう風に見てくれた人たちには感じてもらえるようにと思って作ってはいました。

永田 この作品で若い人に対するメッセージとして僕が感じたのは、自分のやりたいことが分からない……自分は若い頃はそうだったんですけど「自分ってなんなんだろう？」ってそれはひとつのキーワードになっていると思うんですよ。監督の今回の作品は自分探しはちょっと置いといても、自分っていうのはなんなんだろうっていうのを考え直してみるきっかけになるのかなと私は感じています。そしてその上で自分というものをどう受け入れていくかということを突き詰めていけばいいと、そんな風に思いました。

――現実に生きる今の自分も肯定するし、どこかにあって新たな可能性にチャレンジしようとするもうひとりの自分も肯定するべきだと。

細田 それを心理学的なアプローチでやるんじゃなくって、テクノロジーが拓く未来として見せながら解決していってほしいと思いながら作品を作っているんです。

玉城 そうですね、インターネットを通じて様々な仮想世界に生きるインターフェースひとりひとりに違う意識がいるっていうことをまずは認識するということが重要なんだと思います。そこでの経験をフィードバックさせることで、もともと持ってる現実の自分というインターフェースもやがて受け入れられるようにはなってくるはずなので。

細田 インターネットの世界っていうのは本来そんな風にポジティブで夢のある存在であるべきだと思うんですね、今はそうじゃなくて真逆になってますけど、インターネットのマイナス面だけがクローズアップされているような世の中っていうのはやっぱり間違っていると思うんです。僕としては自分が作っていく作品の中で肯定的なところを少しでも言えないかなって思ってはいるんですけどね。そうじゃないと新しい世界や新しいテクノロジーとか、そういったものによって生み出される夢のあるアニメの体験っていうのが、若い子たちにとってどうでもよくなっちゃいそうで。そんな風になってしまったら、つまんないしもったいないじゃないですか。

永田 せっかく誰もが体験できる素晴らしい可能性がすぐそこに広がっているわけですからね。

細田 そうですよ、もうホントにそうです。



写真右●ながた・さとし／株式会社NTTドコモ6G-IOWN推進部担当部長。東京工業大学大学院理工学研究科博士前期過程修了後、'03年NTTドコモ入社。LTE/LTE-Advanced/5Gの研究開発、標準化に従事。その後も最新の技術を開発すべく日々奔走している

写真右から2人目●たまき・えみ／琉球大学工学部教授。また早稲田大学理工学部でも教鞭をふるう。キャラクターの身体、ロボットの身体や、人の身体と、ユーザの様々な感覚を相互共有する〝BodySharing（体験共有）〟を追求する企業H2L, Inc 代表も務めている

写真左●よしだ・ひさのり／ニッポン放送にてラジオ番組『ミューコミVR』のMCを務める傍ら、みずからがVTuberとなって、YouTubeにて生配信する番組「一翔剣ちゃんねる」をもつ

もう、そっとしておこうよ。秘密なんて知らなくていいじゃん。



〈U〉では、竜へのヘイトコメントが渦巻いていた。ジャスティスが配信している動画でも、竜は危険な存在だと警告を発している。

その結果、竜の正体探しが活発になり、仙人みたいなクソジジイ、天才少年ゲーマー、とんでもないエロ女、大富豪……と様々な噂が飛び交っていた。

以前噂になっていた者たちの情報も流れてくる。

イエリネクは、死んだことになっていた元・彼女が現れ、彼の盗作問題を暴露し、現在の彼女も合わさって揉めていた。

フォックスは、子どもたちにとって正真正銘のヒーローでありたいと、ずっと隠していた肌を見せた。大きな傷は手術痕だった。

それからスワンは、ヒロちゃんの〈As〉がスワンの〈As〉にばったり出会ったことで、竜ではないことが明白になった。

竜は〈U〉の秩序を脅かす危険な存在です。

竜に関する新たな情報を求めています。

ハッシュタグは #UnveilTheBeast



盗作？　絶対にありえない!!



僕は悪役でもなければ乱暴者でもない。



本当のワタシは無垢な心の持ち主なの！



あなたは正義なんかじゃない

ベルのライブを勝手に心待ちにする多くの〈As〉の声に触れて、困惑し後ずさりするベル。その隙をつかれて、ジャスティスの幹部たちに取り囲まれてしまう。
　ベルが捕らえられた暗闇の部屋にはジャスティンがいた。ジャスティンは獅子頭形の大砲の持つ「正義の力」について語りだす。
　通常はデバイスで読み込んだ生体情報は特殊なプロセスを経て〈As〉に変換されるが、この光はその変換を一切無効にする。つまり、〈As〉のオリジンがダイレクトに〈U〉の空間に描写される——それが、アンベイルの仕組みだという。
　醜き竜こそがアンベイルされるべき存在だと言い、ベルに竜の居場所を問い詰めるジャスティン。抵抗するベルのもとに助けに現れたのは、深海魚A・Iたちだった。ジャスティンに異空間を見せ、その間にベルを救出した。
　ただ、ベルは、暗闇の部屋にバラの花びらを一枚落としてしまっていた。ジャスティンはその花びらを拾って、ニヤリとするのだった。











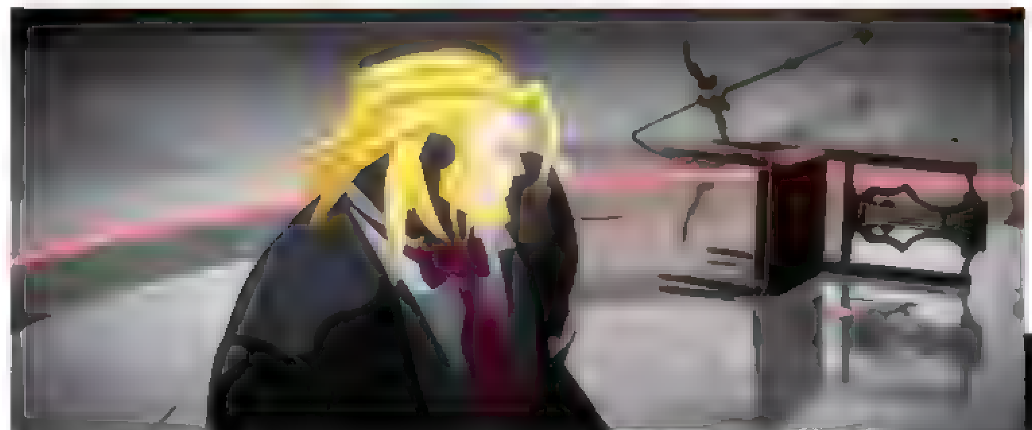


もし真実が暴かれたら、
一体誰がお前の歌なんかを、
真面目に聴くのかな……？



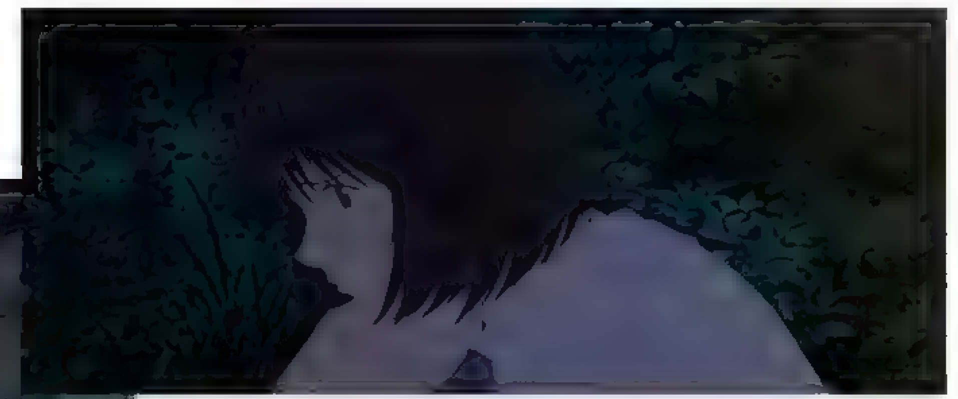




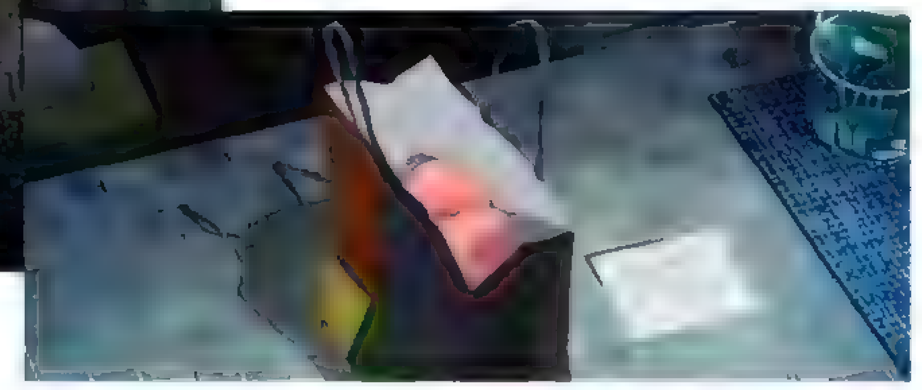


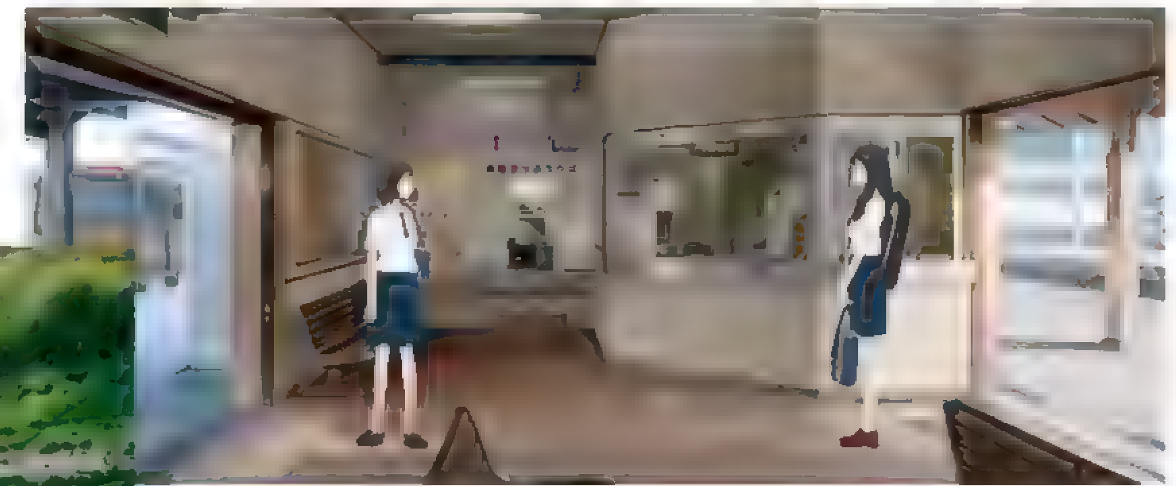


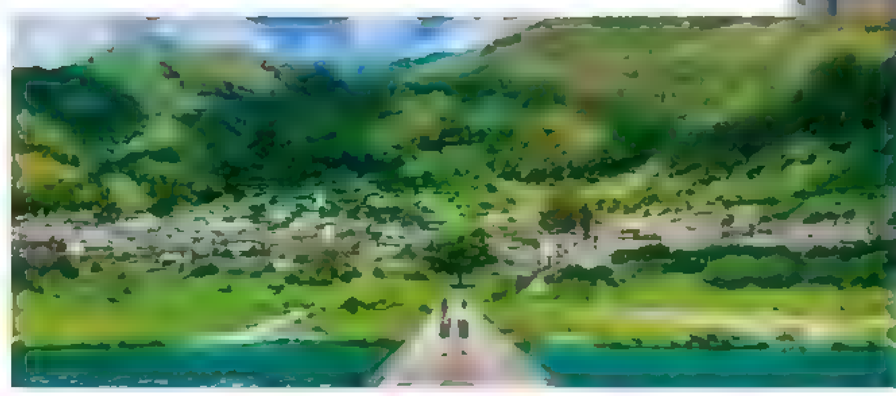














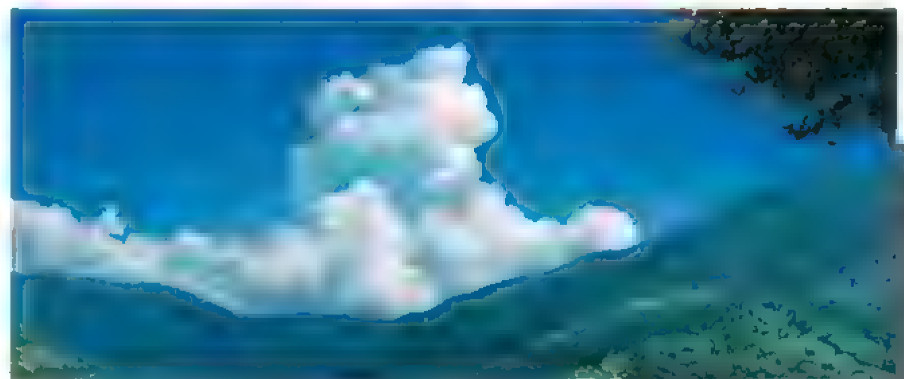


家の縁側ですずが飼い犬のフーガにごはんをあげていると、すずの父が話しかけてきた。
素直になれないすずは、突っぱねて二階に駆け上ってしまうが、あとで一階に下りると、置き手紙と共に桃が置いてあった。
ある日、すずが地元の駅に着くと、なんとルカちゃんが待っていた。
「座礁しちゃった」とルカちゃんは言う。好きな人の前で話せなくなって、その人に「何そのリアクション、キモいんですけど」と言われたというのだ。思わず「しのぶくんひどい!」と憤慨するすず。でも、ルカちゃんの思い人は、しのぶくんではなくカミシンだった。



すずの家で桃のアイスティーを飲みながら話を続けるすずとルカちゃん。「すずちゃんが誰が好きなのか、わかっちゃったな」というルカちゃんに、すずは慌てて「あ、ダメ、言わないで、死ぬから」と言う。
「でも、いつから?」と穏やかに聞いてくれたルカちゃんに、すずはしのぶくんとの思い出をそっと明かした。
6歳のとき、守ってあげると言われたこと。プロポーズされたと思ったこと。でも、泣いてばかりいたすずを見て、いじめる奴がいたら守ってあげるという意味できっといったのだということ……。
話を聞いてルカちゃんは「不思議だよね、しのぶくんって……」と言う。
そして、名前を出してしまったことに二人揃って笑うのだった。







6歳のとき、「僕が守ってあげる」って言ってくれた。



私、その人のこと、なんだかすずちゃんのお母さんみたいだなって、ずーっと思ってたんだ。

お、お、お、応援してます！

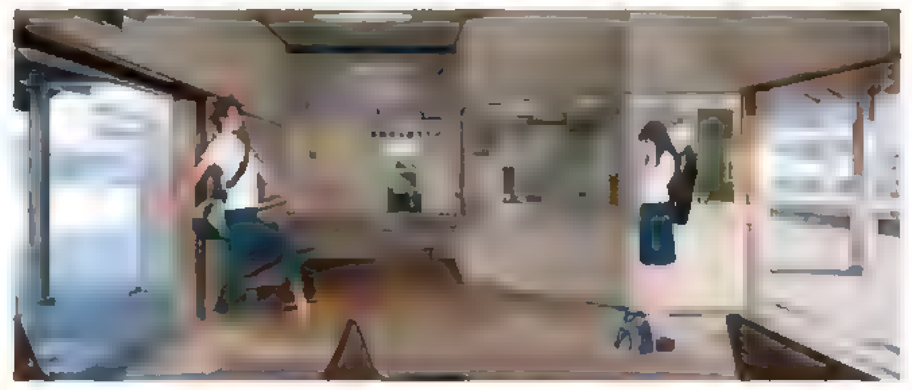














えええええ〜〜!?

ルカちゃんを駅まで送ってきたすず。そこで二人が目に留めたのは、待合室にいるカミシンの姿だった。

しばらく硬直するルカちゃん。でも、ハッと息継ぎをすると意を決して、応援していると思いを伝えた。

「応援してくれるってことはさあ渡辺さん、俺のことちょっとは好きってことかなあ？」

いつものように冗談めかして言うカミシン。でも、まっ赤になって顔を覆うルカちゃんと、うんうんと頷くすずを見て、少しずつ事態を把握するのだった。

慣れないことに思わず後ずさって駅から出ていくカミシンを、すずが追いかける。「嬉しくないの!?」「嬉しい」などと押し問答を繰り返したのち、カミシンはようやくルカちゃんに話しかけた。でも、二人がベルの話を始めたので今度はすずが後ずさってしまうのだが……。

北海道で行われるカヌーのインターハイに応援に行ってもいいかと尋ねるルカ。カミシンは「ホントに応援来てくれたら、絶対勝つからさ。見てよ」と答えた。











駅から出てきたすずが出会ったのは、今度はしのぶくんだった。
　しのぶくんはすずに交差点の向こうから、ずっと言えなかったことがあると話しかけてくる。
　ただ、少し言い辛そうにしているしのぶくん。それを見て、すずは自分もしのぶくんにずっと伝えたかったことを言わなくてはと気が急いた。
「私、実は」
「わかってるよ」

言いかけたすずの言葉に被って、しのぶくんの声が響く。
　それから、しのぶくんは、すずが思ってもみなかった言葉を続けた。
　しのぶくんは、ベルの正体がすずだと気付いていたのだ。
　驚いたすずは、その場から一目散に逃げてしまった。そして、仁淀川沿いで頭を抱えていると、そこにヒロちゃんから電話がかかってくる。
「竜が、大変なことになってるよ!!」



俺、ずっとすずに言えなかったことがあって。



私も、今までしのぶくんに言えなかったことがあって！

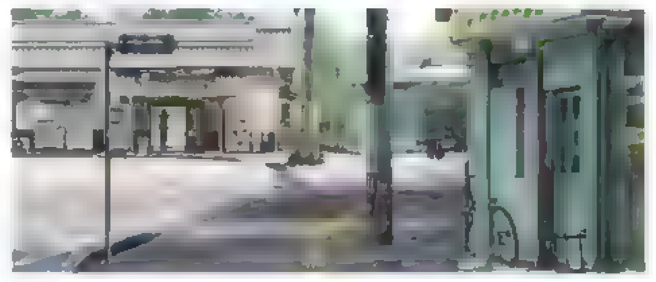
すず、ベルだろ。



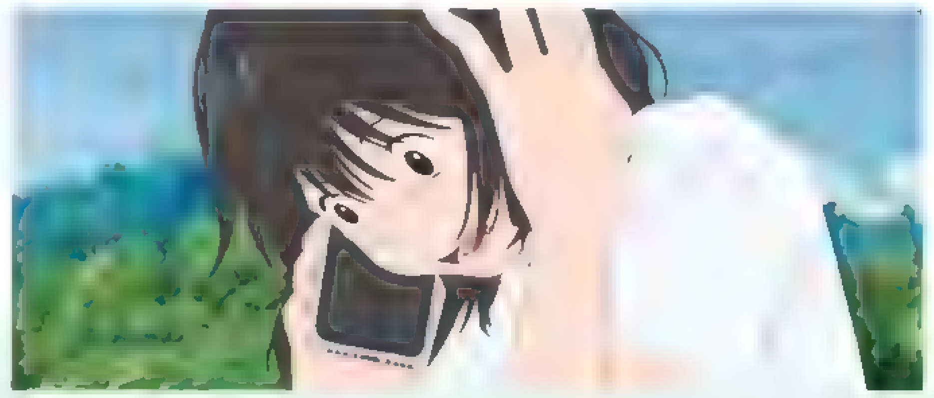


ち、ちち、違うよ!!

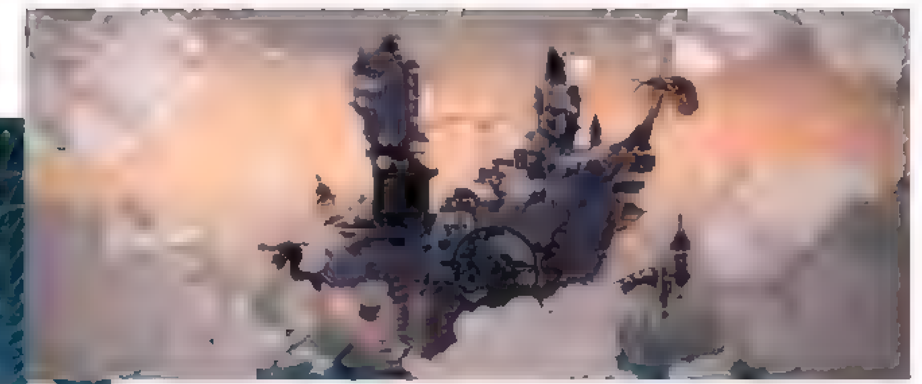








ついに竜のオリジンがアンベイルされる。





竜の城がついに暴かれた。バラの花びらのデータが解析され、侵入ルートを特定されてしまったのだ。

ジャスティスの隊員たちに突入され、荒らされていく城。ジャスティンは、〈U〉の全ての〈As〉に向けて情熱的に宣言した。

「我々は手を緩めない！　竜のオリジンを、白日の下に晒す!!　〈U〉に棲む全ての者の前で、必ず罪を償わせる!!」

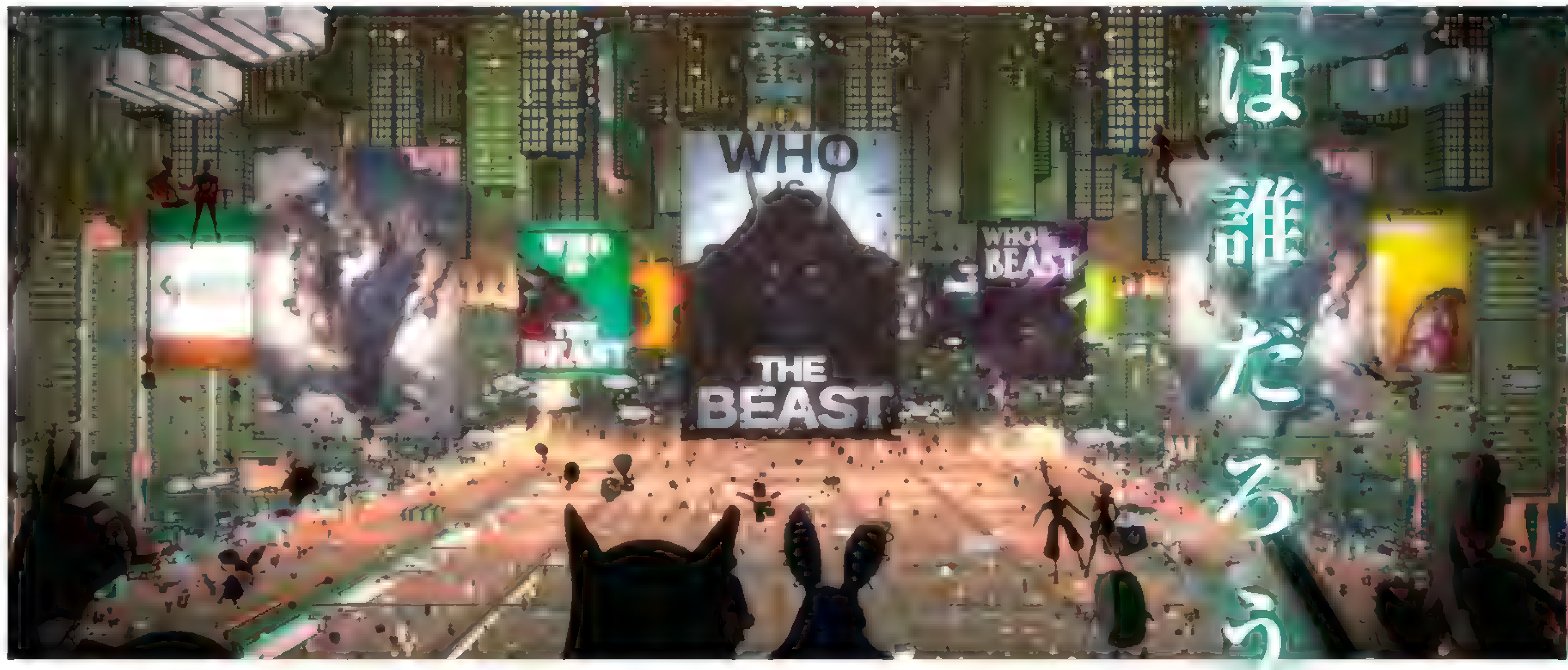
ジャスティンの背後に多くの企業ロゴが積み上がっていく。ジャスティスに賛同し、サポートするスポンサーたちだ。

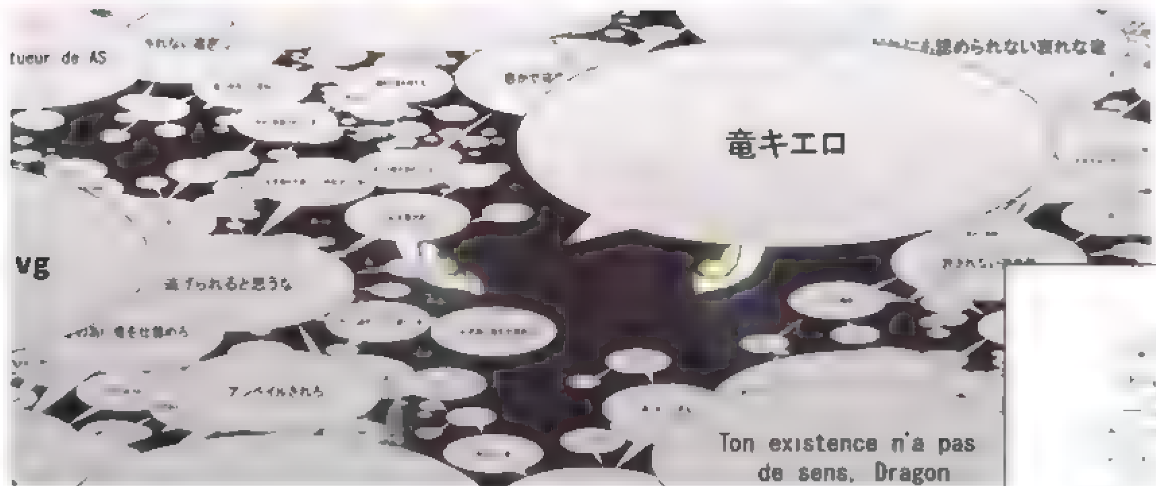
一方で、子どもたちはやはり竜を応援する。ぐっとこらえ丸とひとかわむい太郎のYouTubeチャンネルでは「竜がかわいそう！」「誰か助けてあげて！」と、子どもたちの声が飛び交っていた。

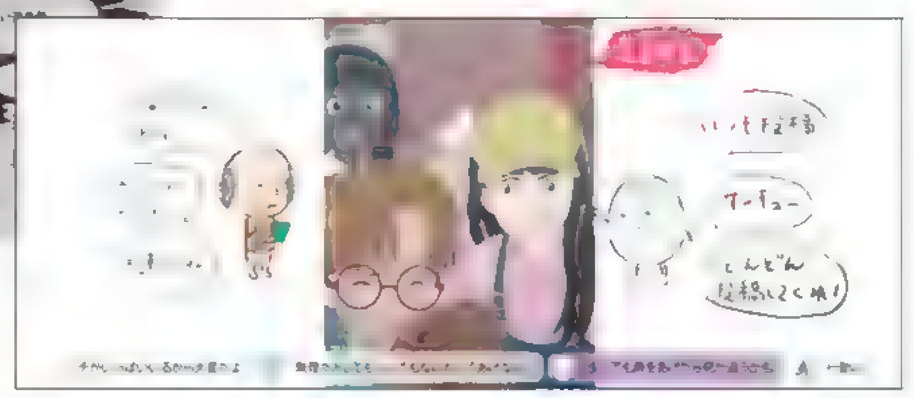
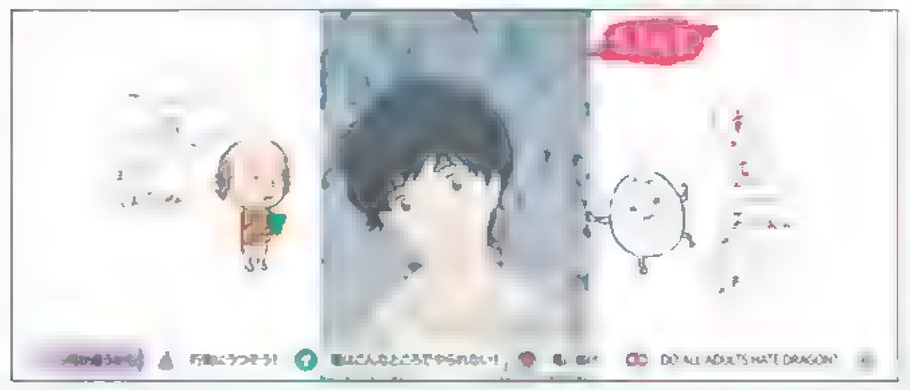
竜の一大事に、すずは弾けるように立ち上がる。ヒロちゃんと廃校で待ち合わせて、〈U〉のデバイスを装着しながら走りだした。




本当は誰だろう？










ゴ主人サマ、……





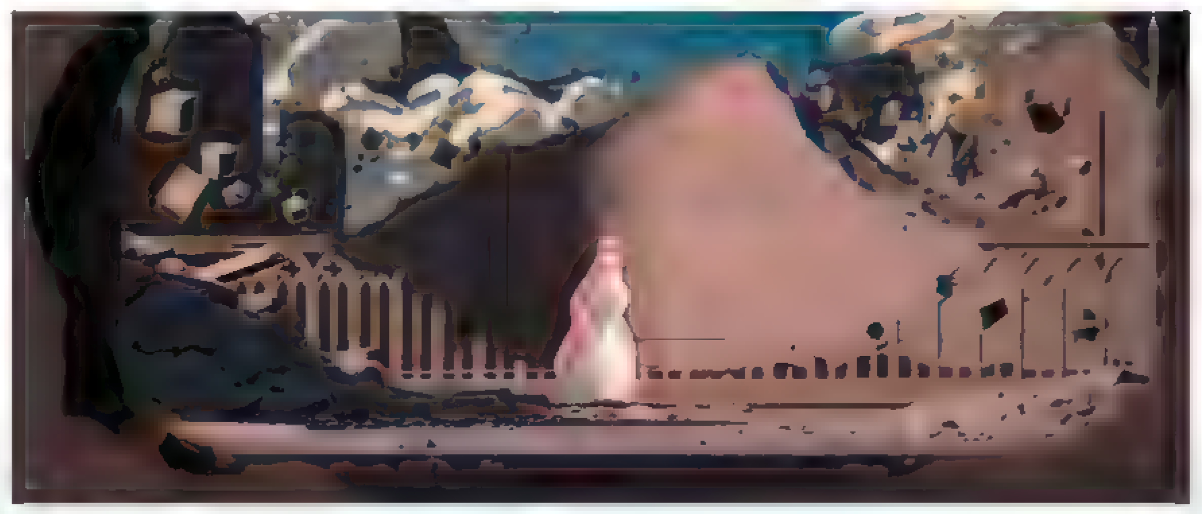
ひどい……なんてことを。











ベルが竜の城に向かうと、あちこちから煙が上がり、扉は打ち破られていた。息を切らせて、破壊された城の中を走るベル。ダンスホールに行くと、深海魚A.Iたちが倒れていて……。

「どうして」とベルがつぶやくと、ジャスティンが姿を現して言う。

「竜の所へ案内しないと言うものでね」

どうせA.Iなのだから気にするな、と続けるジャスティン。それから、城のどこにも竜がいないという報告を隊員から受けて、城から出ていく。城に火をつけるというのだ。

「どこに隠れようが奴はどぶねずみのようにあぶり出されるだろう」

くやしさに唇を噛みしめるベル。そのとき、ナマコの深海魚A.Iが最後の力を振り絞って言う。

「アナタダケニ、教エマス……」

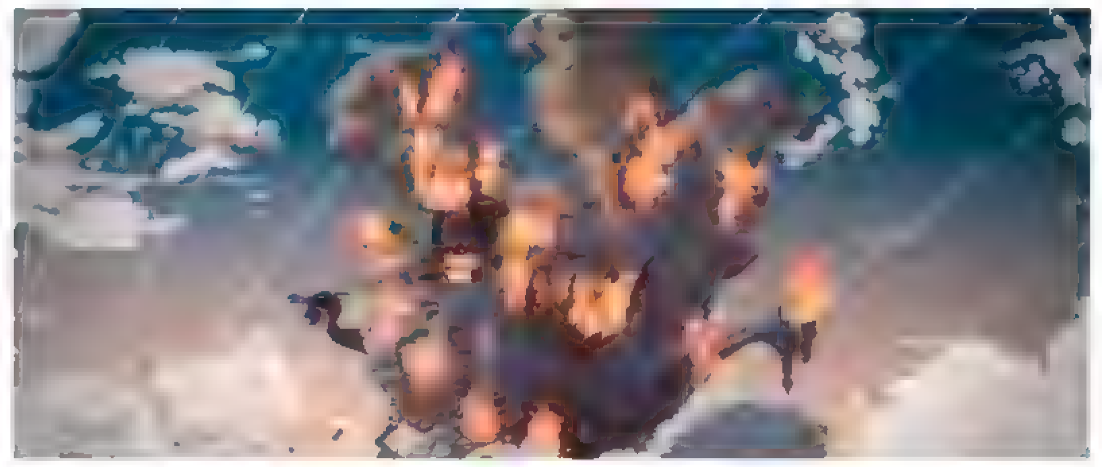
ナマコのA.Iは、隠していた通路をアンロックして、その先へベルを導いた。

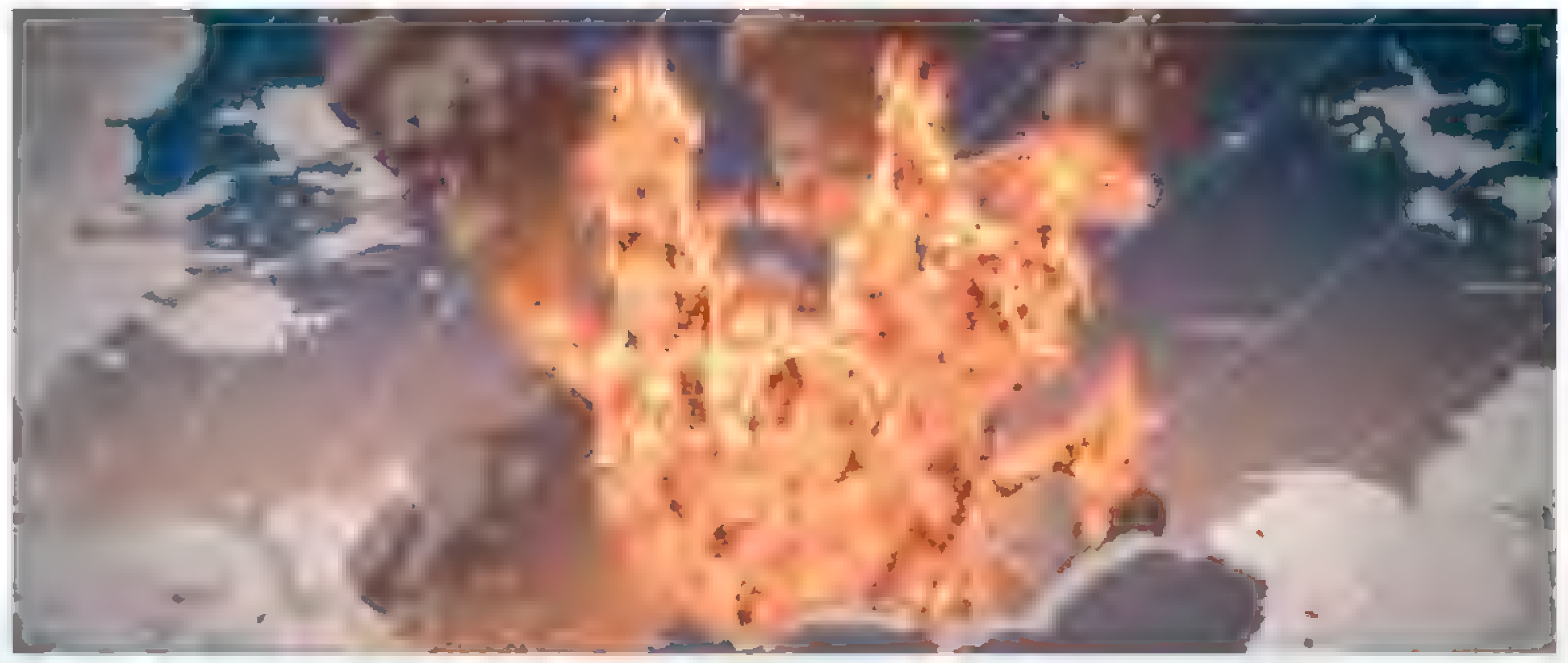


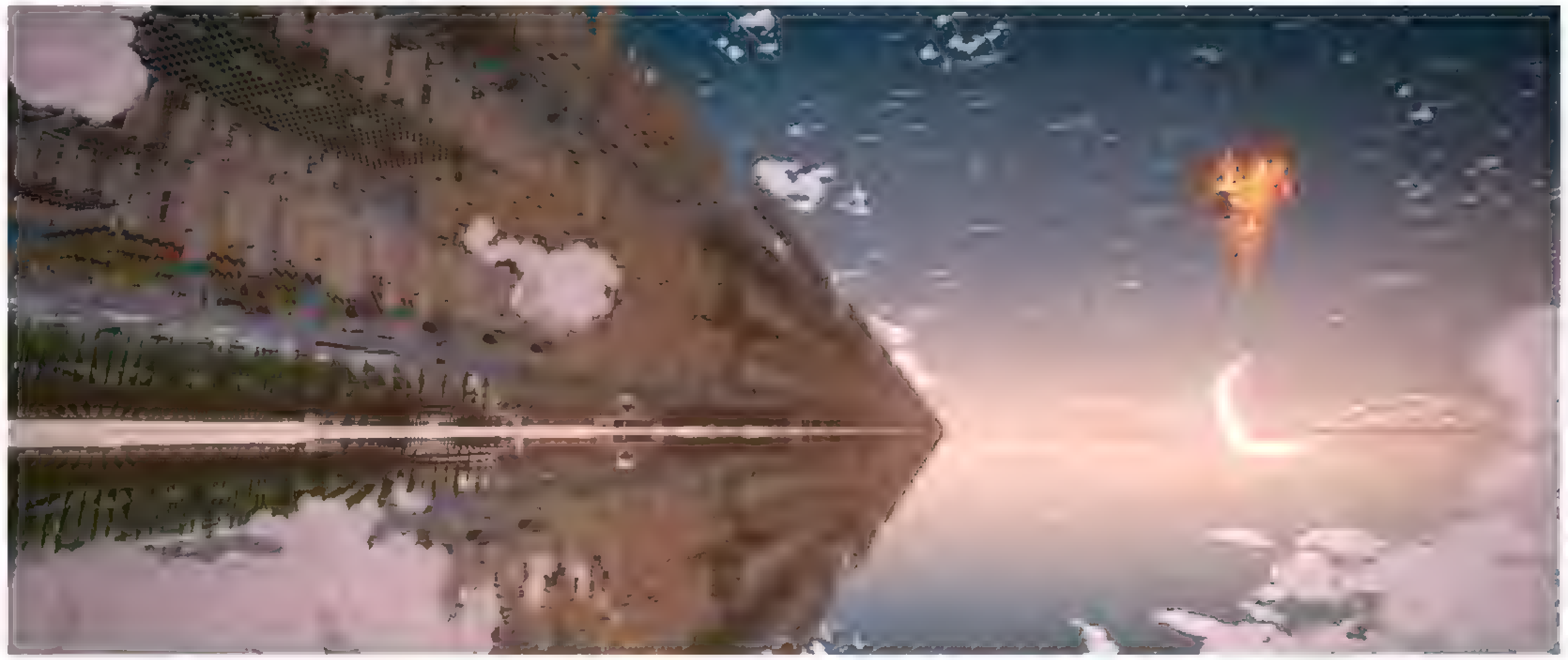
ベル……。本当ノコトヲ言エズニ、ゴメン……。

　ボロボロになったらせん階段を上っていくと、バルコニーに竜が倒れているのが見えた。
　ベルが駆け寄ると、竜はとても苦しそうにしていた。ジャスティスに攻撃されたわけではないようだが、あのダンスをした日と同じ苦しみの中にいるようだった。
「心配ない。ここは危険。一緒に逃げよう」
　ベルは竜の背中をさすり、出口へ導こうとする。
　でも、竜は「僕ガ耐エレバ……、耐エサエスレバ、ソレデイインダ……」と自分に言い聞かせるように言うのだった。
「……僕？」と、竜の口にした人称に少し引っかかりを覚えるベル。
　そんな彼女に優しいまなざしを向けて、竜はバルコニーから身を乗り出して落下し、それから、飛び去っていった。
　竜の城が焼け落ちたニュースは、駅にいたしのぶくん、カミシン、ルカちゃんのもとにも届いた。
　しのぶくんは、すずの傍に行こうとルカちゃんに行き先の心当たりを聞く。するとルカちゃんは思い出の小学校をあげて――。















内藤鈴／Belle

中村佳穂

Kaho NAKAMURA

何かを表現したいと思っている全ての人へ寄り添う物語

すずが抱えているものは遠いものでは決してない

──オーディションはどんな思いで臨みましたか？

ただただ楽しみに向かいました。まさか自分が、と思いつつ、もしも会場で他の俳優の方々のお芝居に触れることができたなら、それは自分の音楽への糧にもなりそうだと思って。お芝居自体初めてのことだったのですが、監督が以前私のライブにお越しくださったことへの感謝や、作品に対して何かお返しをしたい、という気持ちを込めて、わからないなりに全力で臨みました。

──すず役に決まったときのお気持ちは？

驚きすぎて思わず笑った記憶があります。でも、私が選ばれた理由があるのだろう、そして、それはきっと私の感性で推し量れるものじゃないのだろう、とも思いました。というのも、細田さんが「佳穂ちゃんに決まったよ。よかったね」と言ってくださったのが印象的で。その言葉の中に「すずちゃんが中村佳穂を選んだよ」というニュアンスが含まれているように感じて、そうか、とのみ込めたんです。

──今作の物語をどのように受けとめましたか？

歌への愛を感じました。この歌を聴こうとしてくれる人が絶対どこかにいるよ、という信じる力を感じました。歌って、本当に聴き手にまっすぐに受けとめてもらえないと、歌えないものなんです。そういう意味では、私にだって歌えなくなる日はあって、すずの抱えているものというのも、自分から遠いものではまったくありませんでした。

──10代の頃のご自身と重なり合う部分もありますか？

もちろん。高校時代の私は、音楽と絵のどちらに進もうか迷っていて。何者でもないけど何者にもなれる可能性がある時代でした。結局は美大に入る直前で、やりたいのは音楽だと気付いて、19歳ぐらいで決めたのですけど。時間があっても何ができるわけじゃない葛藤とか、モラトリアムな空気が、細田監督の青春描写にはいつも流れていて、そこにとても惹かれます。細田さんはどうやって自分の中に、あの頃の気持ちをキープしてるんだろう？って不思議でもありますね。

──すずという女の子をどのように捉えましたか？

すずって、控えめなんだけど、ある側面から見たらすごく自己中心的な子に見えると思うのです。みんながめちゃくちゃすずのことを手助けしてるのに、すずには恵くんのことしか見えてなかったりしてるから。でもそこが良い意味で主人公らしくもあると思いましたね、行動が直球で。そういう、はみ出したところも全部ひっくるめてすずの魅力として表現して、完璧ではない彼女の音楽が人々の心を打つというところを表現したいと思いました。細田さん自身も制作中ずっと、すずとは誰なのか、どんな子なのか、ずっと探されていた印象がありました。収録中にその欠片が見つかると、とてもうれしそうにブースの中に入ってきてくださるんです。

──一方、ベルは？

ベルは世界のディーバで素敵な大人の女性なのだと細田さんに伝えられて。私から遠いイメージだったので少しでもたぐり寄せるために、ヒールの高いパンプスを買って、ベルの収録のときにブースの中で履いてみたりしました。服もちょっといいものを買ったりして、自分の気持ちをちょっと引っ張り上げてもらいました。今までラフな格好ばかりでパンプスを履いたことがなかったので、型から得られるものもあるんじゃないかって思ったんです。

──アフレコはどのように進んでいったのでしょう。

基本は11日間ありまして、あと2、3日は追加であったでしょうか。体感ではあっという間でしたが、ここまで朝から晩まで続くって思っていなくて。毎日そうそうたる役者の方々が入れ代わり立ち代わりいらっしゃるので、毎日出し切っていった感じでした。ヒロちゃん役の幾田りらさんや、お父さん役の役所広司さんとか、周りの人たちとかけ合いをしていく中でだんだんと、ああ、すずってこういう子なんだってわかってきて。向き合う相手によって違う心の機微が見えてくるんですよね。毎日の最後にはその日録った動画を見せてほしいと細田さんにお願いして、書き出してもらった映像を観返して、少しずつ客観的に自分の芝居とすずや相手との距離感を掴んでいきました。

──しのぶくん役の成田凌さん、竜役の佐藤健さんとのお芝居はいかがでしたか？

成田さんはしのぶくんの独特な息遣いに対して、ずっとタイミングを測っているような気配がありました。成田さんの演じるしのぶくんと話していると、私自身も素直な気持ちになっていきました。佐藤さんは、まずは作品全体の空気を把握しようとしてらっしゃって、監督の些細な言葉も漏らさず聞いて、作品の中での自分のアプローチ方法を定めていかれたのが印象的でした。そうして表現される竜は、とにかく存在感がありました。

──手ごたえを感じた瞬間を教えてください。

すずらしさを見つけた瞬間のひとつに、役所さんとご一緒した日のことがあります。収録期間の後半だったのですが、役所さんがマイク前で「難しいな。パク（口の動き）にハマらないな」とおっしゃっていて。細田さんの作品に何度も出演されているので意外だったのですが、良い意味で慣れていない気持ちで臨んでいらっしゃって。そこに細田さんが「口の動きに合わなくてもいいので、役所さんの考えるテンポでやってみてください」とリクエストして、今のお父さんが浮かび上がってきました。すごく丁寧で、小さい声だけど思いがこもっていて……。だから、私もお父さんの声に合わせて呼吸して、娘としてまっすぐ声を発したんですね。そしたら細田さんが「すずはこれだね」と言ってくださって。それまでのすずパートを全部録り直そうか、ってことになったくらい。ただ、実際にやってみると物語の中のすずも序盤は揺らいでいて、自分を探しているところがあるので、そこは元のテイクの方が合ってるかも、ということも見えてきたりして。最終的には細田監督の繊細なテイクの抜き差しによって、すずがすずになっていく過程を表現できたんじゃないかと思います。

──すずとヒロちゃんの関係性も、この作品の大切な軸になっています。

私自身はすず半分、ヒロちゃん半分みたいなところがあるので、どちらの気持ちもわかるなあって思っていました。ヒロちゃんも少し悩んでいるというか、すずみたいになりたいっていう気持ちがたぶん彼女の中でちょっとあって。すずを守っている私、という自負が彼女にはあるんじゃないかな。だから最後、ちょっと打ち砕かれる感じがあるんですよね。

──しのぶくんとヒロちゃんが意見を違わせるシーンですね。

このシーンに関しては、私はすずの気持ちより、ヒロちゃんのことを気にしてしまいました。ああ、ヒロちゃんが泣いてる、と思って。それだけヒロちゃんはすずのことが大好きだし、すずを守っている自分のことも好きで。それは少し歪な関係だけど、その歪さも全部クライマックスのすずの歌に素敵につながっていくんです。

──細田組への参加、またこの物語は中村さんにどんな刺激をもたらしましたか？

昔、細田さんがライブを観に来てくださったときには、「佳穂ちゃん、やっほー！」みたいなテンションで、少年心を持った方という第一印象だったのですが、制作となると当たり前ですが表現へのシビアさと情熱がものすごくて。監督として見定めていく覚悟というのを思い知らされました。『竜とそばかすの姫』は私にとって、シンプルに大切な作品です。すずちゃんの〈U〉での冒険は、『時をかける少女』を観てドキドキしていた子が、音楽を作って歌っていたら、こんなところまで来たよ、楽しいよっていう私の人生にも重なりますし。今、この世界の片隅で何かを表現したいと思っている全ての人に寄り添ってくれる物語だと思います。

●なかむら・かほ／'92年生まれ、京都府出身のミュージシャン。20歳から本格的に音楽活動をスタート。'18年にアルバム『AINOU』を発表。最新曲『アイミル』を配信中。数々のフェスやライブに出演し、唯一無二の音楽を発信し続ける

「歌えるよ」に込めた本作の思いの全て

——しのぶくんのことをどのようにとらえて作品に臨みましたか？

しのぶは、落ち着いていて、お母さんのようにすずのことを心配しているんだけど、表情は割とドライで……という子です。しのぶ自身は、自分はすずの一番の理解者で、彼女を守れるのは自分しかいないって思っているんじゃないかと思うんですが、すずちゃんからしたら、実はそんなことはなくて。そんなに近い存在とは思われていなくて、絶妙な距離感や緊張感がすずちゃん側にはある。とても面白い立ち位置の役側だと思いました。演じる上では、そこがとても難しいところでもあると感じました。

——すずにはどんな印象がありますか？

揺らいでいる女の子だな、という印象がありました。彼女の生い立ちというか幼い頃の経験が影響しているんだと思うんですが、でもきっと、17歳という年頃特有の揺らぎも含まれているんだと思うので、そこはなんだかすごく、わかるなって思いました。17歳という年を通ってきた人なら誰しも覚えのあるもがきというか……。その姿に心打たれます。

——実際に演じられての感触は？

マイク前で芝居するわけですが、画面ではキャラ同士に物理的な距離があるわけで、その感覚を出すのが本当に難しいですね。以前アフレコに参加させていただいた『君の名は。』(16)のときのことを思い返すと、あの頃は今よりも自分自身の芝居のことを何もわかってないような時期だったので、逆にあまり考えずにキャラクターに合わせていけていた気がするんです。でも、そこからの5年で僕は何か余計なものを学んでしまったのか……マイク前での間合いをうまく掴めなくなってしまっていて。今回の最初は、すごく苦労をしました。家で練習してても、あれ？となって。

——ご自身の肉体で培われてきた間合いや呼吸とのすり合わせが、改めて必要に。

きっと自分自身の芝居の癖っていうものができてきたってことなんだと思うんですが。アフレコの後、すごく考え込んでしまった日もありました。自分の芝居の間合いについて、とても考えさせられました。

——細田監督のディレクションの印象は？

優しいですよね、表現もディレクションも本当に優しい方だと感じました。アフレコも細かな指示というより、「このシーンはこういうことだよね」「どうかな？」みたいな問いかけから始まっていく。表現に妥協がないのは当然として、意外なところでOKが出たりして……。細田さんの中に明確なラインみたいなものがあるのを感じました。

——アフレコは、中村佳穂さん、幾田りらさんとご一緒されたとか。

僕は3日間の参加でしたが、その中でお二人とご一緒できて、とても刺激的でした。お二人とも音楽やってる方々ですからね、素晴らしいですよ、やっぱり。感受性、想像力も豊かで、何よりまず声がきれい。もともと中村佳穂さんの音楽のファンで、ラジオで中村さんの曲を流させていただいたりしていたのですが、その話を中村さんの方から振ってくれたりして、うれしかったですね。まさかこんな形で共演できるなんて思ってもみませんでしたが、考えてみれば、それこそ中村さんのことを知ったのはSNS経由だったので、今回の物語にもリンクするつながりになりました。幾田さんのヒロちゃんも、めちゃくちゃ素敵で、こんなにも大胆に器用に声を操れるなんて、と驚きました。キャラクターの息遣いにピタッと合っていくんです。僕は子どもの頃から自分の声にコンプレックスがあったので、こんなきれいな声のお二人に挟まれて、本当に大丈夫なのか？っていまだに思ってるくらいです。

——クライマックス、すずの背中を押すしのぶくんの声がとても印象的ですが、どのように表現していきましたか？

竜や恵くんに対するすずの気持ちというのは、ベルであるがゆえの正義感から生まれている感情だと僕は思うのですが、そのあたりのことも、しのぶには見えてるんじゃないかな、と思ったんですね。いや、17歳の男子としては、なかなかそんなのわかりっこないんだけど、でも、しのぶはきっと、全部わかってるんじゃないかととらえていきました。その上で、しのぶはすずを心から信じているので「すず、歌って」と言う。「歌えるわけないよ」ってヒロちゃんに止められても「歌えるよ」と言う。その「歌えるよ」に、今作におけるしのぶの思いの全てを込めました。

——変に力を込めているわけでもなく、かといって祈りのような希望的観測でもなく、普通に当たり前のことを言っている、というニュアンスが素敵でした。

もしここで少しでもむきになってしまったら、それはすずを信じてないということになってしまうので、信じているということ自体を表現したいと思いました。しのぶのすずへの気持ちは、まだ恋心にはなってないんじゃないかと僕は思うんですが、だからこそ、ラストのその先につながっていくんだと思います。未来がある感じが、とてもすがすがしいですね。

ラストのその先へつながっていく思い



久武忍

成田凌

Ryo NARITA

●なりた・りょう／'93年生まれ、埼玉県出身。ソニー・ミュージックアーティスツ所属。'21年は映画『まともじゃないのは君も一緒』『くれなずめ』『ホムンクルス』や、連続テレビ小説『おちょやん』などに出演。『ニワトリ☆フェニックス』の製作も決定している

表だけも裏だけでも見えない人間の心が描かれる



千頭慎次郎

染谷将太

Shota SOMETANI

ある種のグルーヴを一緒に作っていく

——カミシンのことをどのようにとらえて作品に臨みましたか？

登場人物の中で一番元気といいますか、活発な役でしたね。彼が出てくると、ちょっとその場の空気が変わる、トーンが変わる。そんなキャラになれたらいいなと思いましたし、監督からもそんなオーダーがありました。そっちに走りすぎちゃうと、ただのうるさい奴になってしまうので、外れすぎないように気をつけながら外れている感じをやる、というか。カミシンは、仕草もすごくトリッキーなので、そのリズムに合わせるのも難しかったですね。これは感情表現だけじゃない技術が必要だぞ、と必死でやってました。

——実際に演じられての感触は？

今まで『おおかみこどもの雨と雪』『バケモノの子』で担当してきたキャラクターは、わりと自分の素の声の延長線上にあったのですが、カミシンをまっとうしようとしたら、自然とちょっと声色が変わっていきました。ちょっと高めの音域でカミシンの声のベースができた。あとは監督の繊細な演出にどう応えて表現していくか……をいつもどおり頑張っていきました。作品を重ねるごとに楽になる、みたいなことはまったくありません(笑)。

——アフレコで印象に残っているシーンを教えてください。

鏡川沿いの、すずちゃんとしのぶくんの会話に割って入るシーンですね。原画もけっこう動いてたので、その動きにセリフをリンクさせていく、アクションに合わせて感情を出すというのは、今までの自分では経験がなかったので新鮮でした。それから、すずちゃんとルカちゃんと駅で会うシーンも印象的でした。人と人の気持ちがつながる瞬間なので、それを大事にしながら、コミカルなシーンでもあるのでおかしさも大切にして。人間らしい心のバタつきが濃密にギュッと描かれるシーンなので成立させるのに必死でした。

——すずとカミシンがフレームアウトした先でのセリフのかけ合いも楽しく描かれていますね。

想像力をかき立てられるって、まさにこういうこと。フレームの外の映ってないところを想像して描いていくのは、本当に豊かな作業だと思います。フレーム内にキャラが戻ってきたときに、どんな表情で戻ってくるのかというワクワクもあって、すごく映画的なんですよね。細田監督の作品ならではの心温まる瞬間がそこに生まれて、とても素敵だと思いました。

——現場では細田監督とはどんな言葉を交わされましたか？

「(『バケモノの子』が)6年前には思えないですね」という話をずっとしてました。なんか、ついこの間だった感じがするんですよ。なので、今回の現場にも自然に入っていけました。もちろんコロナ禍なので以前のようにはいかないのですが、細田組のアットホームさは変わってなくて不思議な感覚でした。入れ代わり立ち代わりブースに入って、人と人が向き合っていこうとする熱量がある。バンドじゃないですけれども、グルーヴを一緒に作っていくような感覚でした。

——この物語から受けとったものは？

人それぞれ抱えてるものがあるのだということを、ネガティブな部分も避けずに描いている作品だと思います。その中で、自分が自分でいられる場所を人はどうやって見つけていくのか……。結局それは孤独のままではなかなか見つけられないのかもしれなくて、やはり他者とのつながりがあって、初めて自分の形がわかるというか、自分でいられる場所を見つけられるのかもしれない。……ということを、自分は改めてこの物語から教えられました。僕はそれを希望の光だと感じますし、そっと背中を押してくれる映画だなと思っています。この先、自分が年齢を重ねていくと印象も変わってくるんじゃないかと思いますが、今回はそれプラス、社会というか時代が進んでいったときにもまた全然違う見え方になる作品なんだろうな、と感じています。

——現実世界とインターネットの中の仮想世界を描く世界観について、感じられたことは？

仮想世界というのは、この現実を表としたら裏ということになるのかもしれませんが、でも、裏のその世界でしか本当の自分を出せない人がいたりもする。だとしたら、その人にとってはそこが表かもしれないし、人によって捉え方は違うと思うんです。人間ドラマを描く作品ではどうしても現実世界の方を濃厚に描く印象があるんですけど、細田監督の作品はいつもそんなことはなくて。仮想世界の中のキャラにも血の通っているのがわかるし、表と裏の境目が曖昧になったときに初めて見えてくる思いがある。表だけも裏だけでも見えない人間の心が描かれていくので、とても感動します。僕自身は機械に疎くてSNSもやってないんですけど、こういう仕事している以上、ネットの世界は切り離せないものではあるので、ポジティブなところでつながっていきたいと思っています。仮にネガティブな要素があったとしても、それは現実世界も同じですしね。

●そめたに・しょうた／'92年生まれ、東京都出身。トイズファクトリー所属。'13年、日本アカデミー賞新人俳優賞を受賞。主な出演作に映画『空海-KU-KAI- 美しき王妃の謎』('16)ほか。細田守監督作品は『バケモノの子』以来3作目となる

インターネットの希望や光を描いた物語

渡辺瑠果
玉城ティナ
Tina TAMASHIRO



ドキドキ、熱を帯びたあのシーンの収録

——ルカちゃんをどのようにとらえて作品に臨みましたか？

ルカちゃんって、かわいくて人気者で、例えるならばスクールカーストの頂点にいるような感じの子で。だから、すずちゃんやヒロちゃんと並べると、対立とかするのかなって第一印象もあると思うんです。なのに、結局、最後まで本当にむちゃくちゃいい子なところが、素敵だと思いました。周りからするとルカちゃんは目立つので、勝手にいろいろ想像されたりしちゃうんですが、頂点にいるのも、たまたまそこに立っちゃっただけという感じを表現したかったですし、なるべく素直に感情を出していくように意識しました。

——実際に演じられての感触は？

実写での演技の際も、私は声でキャラクターを演じ分けることが多かったので、今回も声色などではあまり悩まなかったんです。ただ、声優としての経験値がないので、口の動きを合わせたり、タイミングを計っていくのは、やっぱりとても難しかったです。また、細田監督の作品では誇張しすぎても違うのかなと考えまして、リアリティの部分とアニメだからできるデフォルメ部分の切り替えに気をつけていきました。アフレコを進めていくうちに、ルカちゃんなりに抱えている影っぽいものも見えてきたので、限られたシーンの中でそれを滲ませていけたらなあという思いでしたね。

——アフレコは主にどなたと一緒でしたか？

中村(佳穂)さんや幾田(りら)さんとご一緒しました。3人でお互いからどんなものが飛び出すのか探りながらやっていく感じがとても面白かったです。3人でのシーンは、普段のお芝居より速いテンポを求められるシーンが多かったので、合わせていくのは難しかったのですが、細田監督がお父さんのように優しく見守ってくださってました(笑)。

——アフレコで特に印象に残っているシーンを教えてください。

すずちゃんと二人で話すシーンは、ぐっと心を通わせるシーンなので、とても印象深いです。過去について話したり、秘密を共有したりするのって、実際の人間関係においても大切なタイミングですし、好きな人を打ち明け合うと一気に仲良くなるとか、あるあるだなぁって微笑ましいですよね。ルカちゃんとしては、人のことを否定せずに、そのままを受け入れられる子に見えたらいいなと思いました。ちょっとお姉さんぽい感じで温かく受け止めて、少し声も低く落ち着いた感じにして。ルカちゃんって耳がいいせいか、勘もよくて。だからきっと客観的な視点も持っていて、人の気持ちにも敏感なんだろうなあって思います。あと、そのとき家ですずちゃんがピーチティーを入れてくれるんですけど、そこもツボでした。というのも、私、世の中の飲み物の中で、ピーチティーが2番目くらいに好きで。だから、本当にうれしかったです(笑)。

——カミシンに駅で遭遇するシーンも素敵でした。

とにかく自分の気持ちでいっぱいいっぱいになっちゃってる子をイメージしました。無理！　動けない！　何か言わなきゃ！と、ぐるぐるしすぎて、いろいろすっ飛ばして思いを伝えちゃった、みたいな(笑)。ここでテンパっている感じを出せたことによって、ルカちゃんのコミュ力が生まれ持ったものではないということもわかるので、それはちゃんとルカちゃんが努力で培ってきたものなんだって伝わるといいなあって思います。私も器用じゃないので、結果的にマイク前で全身で演技してるみたいになっちゃってましたね。超汗だくな感じで、ドキドキしました。

——インターネットの中の世界が舞台になっていますが、玉城さんのネット歴はかなり長いんですよね。

一番初めに触れたのは小学3年生くらいのころです。まわりではそれこそアバターでの会話もめっちゃ流行ってましたし、私はたぶん同級生では誰もやってなかったmixiとかやってい て、この年代にしては早いほうだったかもしれません。お仕事をはじめて自分の名前でアカウントを持つようになってからも随分経ちますし、私にとってはネット上で知らない人とコミュニケーションをとるということは、もう自然なことになっていますね。

——今作における現実世界とインターネットの中の仮想世界を描く世界観について、感じられたことは？

個人的には仮想世界で起こったことも、現実だと思うんです。たとえば、今でもSNSとか、オンラインゲームとか、誰もがいろんな場所でアカウントを持っていますけど、"自分"がどんどん細分化されているだけで、どれが嘘でどれが本当というわけでもないんじゃないかとも思いますし。だから、〈U〉の世界も、私はとても身近なものに感じます。インターネットを題材にすると、なぜか皮肉めいた話が多くなりがちですけど、細田監督が描く物語はそうじゃないので、いつもそこに本当に救いを感じています。だって、インターネットを普通にまっすぐに使ってる人はたくさんいて、私も今までたくさん元気をもらってきたから。そういう意味での希望や光も描いてもらえたことが、とてもうれしいです。

●たましろ・てぃな／'97年生まれ、沖縄県出身。ディネアンドインディー所属。14歳で『ViVi』(講談社刊)の最年少専属モデルとなる。'14年に「ダークシステム恋の王座決定戦」で女優デビュー。スクリーンでも活躍し第44回報知映画賞新人賞を受賞

人と人とがつながっていくポジティブさを信じたい

別役弘香
幾田りら
Lilas IKUTA



発声の練習をして臨んだ細田監督の初現場

——出演が決まったときの思いは？

細田監督の作品は、ずっと昔から大好きだったので本当にうれしかったです。ただ、声のお芝居は初めての挑戦になるので、真正面から向き合っていかなければ……と覚悟も固めていきました。小学生のときに少し劇団でミュージカルをやっていたので、お芝居をすることへの壁は普通よりは大きくなかったのですが、とはいえ声優となると、やっぱり全部をゼロから作っていく気持ちで臨みました。

——台本を読んで、どんな感想を持ちましたか？

細田監督の作品の中でも、ここまで音楽を軸にした作品はなかったと思うので、まずそこがとても響きました。私自身が普段音楽の側にいることもあって、音楽とアニメーションが融合して、こちら側にすっと感情が流れ込んできた印象があって、ひき込まれていきました。

——ヒロちゃんという女の子をどのように捉えましたか？

自分の心に正直というか、包み隠さず声や表情や仕草に出す子だなって思いました。ヒロちゃんの喜怒哀楽の表情って豊かで百面相みたいで。それを声で表現していくとなると、ものすごい振り幅が必要だぞ、とも思いました。

——収録に向けて、準備をしたことは？

アフレコに入る前に、普段歌を習っているボイストレーニングの先生と一緒に台本の読み合わせをしました。これだけ表情豊かなキャラクターとなると、現場では、さらにいろんな指示をいただくだろうし、そのときにできるだけたくさんの引き出しを開けられるように120%の準備しなくちゃって。すごく低くて太い声から、高くてかわいらしい声まで、いろいろ想定しながら発声の練習をしましたね。

——ヒロちゃんはデフォルメした表情も楽しく、声色も色とりどりですね。

〈As〉のときなんて、もうアニメキャラそのものという感じなので、楽しくもあり挑戦でもありました。〈U〉の世界って、もうひとりの自分になることで、その人が今まで隠していた部分も表れてくるパートなので、ヒロちゃん〈As〉は現実世界のヒロちゃんよりも自信を持って行動してるように見える。現実世界と〈U〉の世界での関係値を考えながら、表現していきました。

——ヒロちゃんとすずの関係は、どのように描いていきましたか？

ヒロはシニカルで毒舌だし、すずを引っ張り上げるために、ちょっと叱ったりするようなシーンも多いのですが、その言動の背景には、すずへの思いがあるということを念頭にやってほしい、と細田監督が最初に伝えてくださって。それが自分の中で、大きなヒントになりました。それから、すずとしのぶくんは幼なじみだけど、すずとヒロちゃんは高校からの友達なんだという設定も伺って。幼なじみではなく、何も言わなくてもわかるという関係ではないから、すれ違うこともある。そして、そんな二人の関係が〈U〉でのベルの活動を通して深まっていくのを表現するのが命題になっていきました。実際に演じると、すずとヒロちゃんの掛け合いのテンポについていくのは、とても大変で。中村(佳穂)さんと二人で作り上げた達成感がすごくありました。

——クライマックス、すずの正体を明かすか明かさないかで、しのぶくんと意見が割れるシーンも印象的でした。

葛藤ですよね。それまでのベルは、ヒロちゃんがプロデュースしてきて、ヒロちゃんの腕の中にいるような存在だったと思うのですが、そのベルがヒロちゃんの手を振り払って羽ばたいていってしまう瞬間で。演じていて、私自身ものすごく葛藤を感じました。でも、やっぱりそこでもヒロちゃんの根底にはすずのことが大好きって気持ちがあって、歌えるわけないってあれだけ否定的な意見を言うのも、すずを守らなきゃって思っているからで。それもこれも全部愛なんだよねってとらえていたので、ラストでヒロちゃんがすずのことを受け入れてからは、友情がより深まった感じを表わしたいと思いました。みんなで「おかえり！」っていうシーンとか、本当に吹っ切れた笑顔をしているんですよね。何も曇りがないというか、すずだけじゃなくて、ヒロちゃんもひとつ前に進めた瞬間なのかなって。

——この作品で描かれたネット上での人とのつながりについて、どんな思いがありますか？

ネットというのは顔を出さないまま、みんながいろんな意見を自由に発信できる場所で。良い面と悪い面のどちらもありますが、私自身は、ネットに上げたものが今の活動につながっていて、ネットの世界は自分を見つけてもらえた場所なので、とても大切に思っています。すずみたいに、小さな町の高校生が実は大スターだった、みたいなこともこれからどんどん起こっていくんじゃないでしょうか。年齢や性別、言語や国籍、あらゆる境界を越えて、人と人とがつながっていくポジティブさを信じたいと、この作品を通してあらためて思いました。

——制作に参加したことで得たものは？

アフレコの期間は本当に学ぶことしかなかったというか、人生において重要な経験を積ませていただいたと感じています。ちょっと夢だったんじゃないかという感覚もあるくらい、特別な日々になりました。

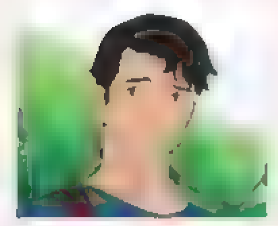
●いくた・りら／'00年生まれ、東京都出身のシンガーソングライター。小学生時代より作詞作曲を手がけ、中学3年から本格的に活動を開始。"小説を音楽にするユニット"YOASOBIのボーカル・ikuraとしても活動



鈴の父

役所広司

Koji YAKUSHO



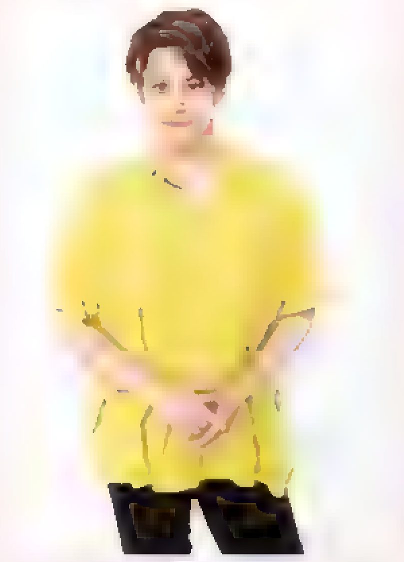
3作目の出演となる細田監督作品ですが、僕自身細田監督の大ファンで、毎回声をかけていただいて光栄ですし、作品をいつも楽しみにしているので参加できてとても喜ばしいです。

今回演じる鈴の父の設定を見たとき「若いな〜」と思いました。できるだけ絵の雰囲気に近いやさしさと思春期の娘を持ったお父さんとの距離感を大切にしながら、お互い深い傷を持ちながらも物語が進むうちに、寄り添っていけるまでをひとつひとつのシーンで表現できたらいいなと思いました。

監督の作品の絵コンテを読むといつも思うのですが、自由な発想がそのまま映像になるって、アニメーションってすごいなとつくづく思います。僕は、SNSには疎いですが、高知の風景と〈U〉の世界とのギャップが、メリハリが効いていて、この映画の醍醐味ではないかと思って見ていました。台本を読んでいても僕には想像できなくて、今回アフレコで絵を見て「こんな世界なんだ！」と思いましたね。

若者はSNSを身近に感じながら生活していますが、それが映像化されたものを観ると、不思議な感じがするんじゃないでしょうか。自分がSNSの中で生きていく姿を客観的に見ているような不思議な体験ができるような気がしました。

●やくしょ・こうじ／長崎県出身、日本を代表する俳優として活躍。細田作品は『バケモノの子』『未来のミライ』に続き3作目の出演となる



ひとかわむい太郎＆ぐっとこらえ丸

宮野真守

Mamoru MIYANO



今回は単独での収録だったのですが、その分、監督と二人でギュッと詰めていけました。キャラ表を見たときには、僕のどんな部分が求められているのか読みきれない(笑)、と思ったんですけど、監督の中でもまだ正解が見えていないキャラということで、いろいろ試しながらやっていきましたね。そのとき監督が、「なんかもう、これは宮野くんしか思い浮かばなくて」と言ってくださって。一緒に臨める役者として僕を思い浮かべてくださったことが光栄でしたし、同時にこれは自分の引き出しが試されるぞ、という緊張感もありました。

実際、収録ではいろんなパターンを試しました。デフォルメした声だったり、無機質な声だったり。「もっと違うパターンでも録らせてください」「あっ、それもいいね。じゃあ、こんなのは？」と、どんどん膨らんで。しかも、テストのときには、ひとかわむい太郎とぐっとこらえ丸の両キャラのかけ合いをひとりで同時にやっていたので、なかなかのカオスでした(笑)。でもそれで、テンポ感も含めて、「ぱっと正解が見えてきた」とのことで。少しずつキャラクターの形を見つけていって、納得いくまで詰めさせていただけるというのは、演者としてもとても嬉しいことです。自分自身も想定外の新しい引き出しの発見があったりしますからね。

今作に参加して、歌の力を思い知らされました。歌を軸にクライマックスに向かっていく説得力に心を奪わされて。やっぱり音楽ってそれ自体が心情を吐露するものなんですよね。言葉だけでは届かないところにまで届いていくんです。

細田さんの作品にはいつも様々な愛情の形が描かれています。今作でも家族や友だちとのつながりが描かれていきますが、それらがシビアに描写されていて、すてきだなあと感じました。何気ない生活の中の苦しみから目を背けていない。むしろそこに向かって語りかけてくれているような、そんなメッセージの溢れた映画だと思います。

●みやの・まもる／劇団ひまわり所属。数々のアニメーション作品に出演。細田監督作品は『バケモノの子』以来の参加となる



鈴の母

島本須美

Sumi SHIMAMOTO



監督は褒め上手です！　収録の時は、子役さんたちと一緒だったんですが、その様子を見ていて思いました。子供たちの目の高さまで腰を低くされて、「良かったよ」「今度はこうしてみようか」と優しく声をかけてあげていました。私も褒めていただきましたよ(笑)。きっと演者の良いところを引き出すのがお上手な方なんだなぁ、と思いました。私の出番は少ないですが、そこにも監督の細やかな思いが入っています。それを感じていただけたら嬉しいです。個人的に楽しみなのは主人公をはじめ豪華な出演者の皆さんの歌声です。現代を生きる私たちに、大切なメッセージが込められているこの作品。映画の舞台である高知は私の故郷。実在する場所もありますから、ぜひ聖地巡礼にいらして下さいね。

●しまもと・すみ／フリー。おもな作品に『ルパン三世 カリオストロの城』クラリス役、『風の谷のナウシカ』ナウシカ役、『もののけ姫』トキ役ほか多数。細田監督作品は初参加



イェリネク

津田健次郎

Kenjiro TSUDA



台本を読んで、すごくグッときました。クライマックスの盛り上がりといいますか、苦しみの先の解放が描かれていくシーンに、本当に心震わされて。仮想世界が舞台で、現代的な要素がたくさんあるのですけれど、描かれていくのは昔から変わらない人の心の物語なんですよね。

僕の演じたイェリネクは、竜の正体を探すすずちゃんが出会うキャラクターで、初めはとにかく怪しい雰囲気がありますが、フタを開けてみると、まあ、小さい男で(笑)。でも、人間くさくて、僕は憎めませんね。ネットの中で自分を語るときに自己演出していく感じって誰しも覚えがなくはないことだと思うし、すごく今っぽい人物だと思いました。

初参加となる細田監督の現場は、僕は勝手に緊張感のある場所だと想像していたのですが、実際にはとても柔らかな雰囲気でした。それでいて、妥協はしませんよ、という芯が通っていて。監督のディレクションは、ひとつの正解に導こうとするのではなく、役者と一緒に探しだそうとしてくださるもので、演者としてはとてもうれしい豊かな時間を過ごしました。たぶん監督はオファーの時点で演者の不確定な可能性の部分まで含めて声をかけてくださっていて、監督自身もきっと、今日はどこまで連れてってくれるんだろうっていう期待とともに現場に入られているんじゃないかなって感じたんですよね。クリエイティブのワクワク感がある。収録が終わっても帰りがたいといいますか、本当にすてきな現場でした。

今作は間違いなく老若男女問わず楽しんでいただける映画だと思いますが、でも、世代によって感じ方が違ってくる作品でもあると感じています。たとえばデジタルネイティブの若い方々と、僕らみたいに後からデジタルを受け入れてきた人間とでは捉え方も違うでしょうし。あとは、世界の方々がこの物語をどのように受け止めていくのか、というのもとても気になります。どんな旋風を巻き起こしていくのか、楽しみです。

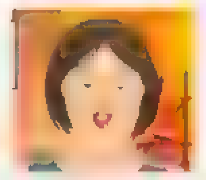
●つだ・けんじろう／アンドステア所属。アニメ作品のほかにも近年はNHK連続テレビ小説「エール」の語りや情報番組のナレーションも手がける



スワン

小山茉美

Mami KOYAMA



自作webサイトを作りはじめて20年。思えば私もインターネット空間とは長いお付き合いです。そしてこのコロナ禍で、ますます多くの時間をパソコンと共に過ごしています。考えてみたら、私とブラウザまでの距離はせいぜい50cm。そのブラウザを挟んだ向こう側に相手がいるとしたら……ソーシャルディスタンスどころか、わずか1mの距離!?　スマホだったら60cm!?……あなどるなかれ、仮想世界ではなく超現実世界がそこにはある。それもこんなにも近くに。

追い求めているものはきっと同じはずなのに、私たちはいつのまにか自分のことで精一杯になっちゃって、たった1m先の相手のことが見えなくなっているのかもしれませんね。これはネット空間だけでなく日常でも。すず(ベル)の歌声は人をつなぐ光の糸。どこかなつかしく、とっても大切なものを私も思い出せました。〝つながる〟って、素敵です。

●こやま・まみ／青二プロダクション所属。『BLACK LAGOON』バラライカ役など多数のアニメ作品に参加。キム・ベイシンガー出演作など外画吹替も多数担当する



フォックス

宮本充

Mitsuru MIYAMOTO



僕がいただいた役は、筋骨隆々の大リーガー、フォックス。台本と資料をいただいたとき、その戦士のような外見から、太く低めでいかつい声をイメージしました。でも収録当日、細田監督から求められたのは、僕が無理なく出せる音域の自然な声でした。映画館で自分の声を聞き「この方が断然いい！」と思いました。フォックスに温かさ、優しさを感じたんです。僕が最初にイメージした声では感じなかったかもしれません。筋骨隆々だから太く低め……まさに先入観ですよね。先入観って怖いなと思いました。さらに先入観は偏見に繋がることも……これって、細田監督がこの映画で伝えたかったことのひとつですよね。

全然話は変わりますが、僕は野球が大好きです。役ではありますが、大リーガーになれてうれしかった！

●みやもと・みつる／劇団昴所属。おもな作品に『血界戦線』スティーブン・A・スターフェイズ役ほか。イーサン・ホークほか多数の俳優の吹替も担当



畑中さん

中尾幸世

Sachiyo NAKAO

喜多さん

清水ミチコ

Michiko SHIMIZU



奥本さん

坂本冬美

Fuyumi SAKAMOTO

吉谷さん

森山良子

Ryoko MORIYAMA



中井さん

岩崎良美

Yoshimi IWASAKI

絶対に諦めない気持ちがあれば、たったひとりの、会いたい人に会える。

ジャスティン

森川智之

Toshiyuki MORIKAWA



●もりかわ・としゆき／神奈川県出身。アクセルワン代表取締役。アニメ作品に出演するだけでなくトム・クルーズ、ユアン・マクレガー、キアヌ・リーブスなどの吹替を数多く務める。細田作品にはこれが初出演となる

「裏表のない正義」が内に秘めたもの

——細田守監督とは、今回が初めてのお仕事でしょうか？

そうなんですが、実は『未来のミライ』のとき、指名でオーディションに呼ばれていたんです。通常、オーディションといえば演技を見せて終わりですが、そのときはディスカッションしながら演技を作っていくようなやり方で、そのスタイルに共鳴するところがありました。オーディションだけど、まるでその場でひとつの作品を作り上げたかのような感覚があったんです。だから、いつか何かお仕事でご一緒できるといいなとずっと思っていたんですよ。

——監督とは同い年ですよね？ 世代的共感みたいなものが……。

めちゃくちゃあります。同じようなものを見てきて、近い時期に仕事を始めて、そこから細田さんは大監督になられて、僕も気付いたら社長になっていた(笑)。そして回り回って一緒に仕事ができたのは、うれしいというか、なんだか不思議だなあ……みたいな気持ちがありました。収録は楽しかったですね。お芝居はもちろん、中村佳穂さんも交えた三人で、作品と直接は関係しない話もいっぱいできましたし。

——役作りは、どのように行われたのでしょう？

ジャスティンはまさに「ジャスティス(正義)」、名前の元になった言葉どおりの役でした。多分、監督の中では、僕の声が「裏表のない正義」のようなイメージだったんでしょうね。僕自身は実際はちゃらんぽらんな人間なんですが(笑)、声の説得力でキャスティングしてくださったのかと思います。何かを束ねて、前面に立ち、〈U〉の世界の秩序をしっかりと守る。そんな彼の使命感を、しっかりと受け止めて演じました。

——〈U〉の世界のことは、どう感じましたか？

今の時代だからこその設定ですよね。現実の自分とは違う形で存在できる、ある種の理想郷で、参加する人が求めているものはそれぞれだけれど、共通しているのは「変わりたい」という気持ち。あのような場所は以前は非現実的な感じがしましたけど、今は違う。あれに近いシステム自体は既に存在していて、だんだんとこの作品の世界に現実が近付いてきている。もし実現したら、どうなってしまうんだろう？とは、ちょっと考えます。この作品には、〈U〉の世界のような場所をただ理想郷として描くだけではなく、その在り方に警鐘を鳴らしている部分もありますが、でも監督や僕のようにそれがなかった時代に育った人たちと、それがあって当たり前な時代に育った今の人たちでは、捉え方が違うでしょうしね。

——演じる上でポイントになったシーンはありますか？

終盤、すずの力で〈U〉の世界がガラッと変わるのを目の当たりにして、彼が動揺するところですね。あそこは、それまでのジャスティンとはちょっと違った面を出したかったんです。監督とも「ここは変わったことをやってみますか」と収録のときに盛り上がりました。〈U〉の世界では「裏表のない正義」なジャスティンだけど、現実の彼はどんな人なんだろう？ きっとそんなことを、そのシーンを見たあとには考えてもらえるんじゃないかと思います。

——作品全体で印象的なシーンを挙げていただくと？

〈U〉の世界にいる50億の人の中から、たったひとりを捜し出す流れは、素晴らしいなと思いました。あの展開には、実は僕、他の人と違う感覚を持っているんです。現実でも、絶対捜せるよ！と。というのも、僕、60億人の中からたったひとりに出会えたことがあるんです。

——どういうことですか？

僕の事務所の「アクセルワン」って、もともと飼っていた犬の名前から取っているんです。'01年の1月11日、「ワンワンワンワン(1111)」の日に生まれたラブラドールレトリバーに、僕が大好きなバンド、ガンズ・アンド・ローゼズのボーカルのアクセル・ローズから名前を付けた、森川・ウィリアム・アクセル。それが'09年に、突然僕の目の前で亡くなったんですよ。10月25日のことでした。そこからしばらく途方にくれていたんですが、2か月後、クリスマスイブの日に、名前の元になったアクセル・ローズ本人に偶然会ったんです。しかも、場所は日本。

——えっ！

クリスマスイブに、「会えるものなら、アクセルにもう一度会いたいな……」と思いながら、街中でパッと顔を上げたら、すぐそこにいたんですよ。しかも、押しかけたらすごく優しくしてくれた。握手しても、ずっと手を離さずにいてくれたんです。それがあったから、その一年後に事務所を立ち上げるとき、名前は「アクセルワン」じゃないとダメだなと思ったんです。

——奇跡的なめぐり合わせですね。

願えば叶う。絶対に諦めない気持ちがあれば、たったひとりの、会いたい人に会える。僕が経験しているから、間違いないです。だからみなさんにも、「エンターテインメント作品だから、あんな都合のいいこともあるよね」なんて思わずに、まっすぐにあそこで描かれたものを受け止めてほしいですね。

自分の中にある確固たる正義を宿して

恵／竜

佐藤健

Takeru SATOH



●さとう・たける／'89年生まれ、埼玉県出身。Co-LaVo所属。映画『るろうに剣心 最終章 The Final』('21) ほか、数々のTV、映画に出演。YouTubeにも公式チャンネルを開設しており、現在の登録者数は215万人を超える('21年7月現在)

14歳という絶妙な年齢を内心に集中して演じる

——監督からのオファーで決まったという今作への出演。物語に触れて、どんな感想を持ちましたか？

台本をいただいて、これは細田監督の中でも、過去いちの作品になるんじゃないかとワクワクしながら読みました。仮想世界という、細田監督の真骨頂的な要素に、音楽が融合していくところに、まず惹かれました。映像の美しさと音楽の素敵さが融合したときの力を僕はすごく信じているので、期待が膨らんでいきましたね。ただ、竜という役柄に関しては、自分が演じるとなると、どう表現をしたらいいのか、まったく想像がつきませんでした。監督はどういうつもりで僕に声をかけたのだろう？と戸惑いもして。

——竜の声のイメージはどのように膨らませましたか？

ひとりで考えてもまったく埒が明かないなと思ったので、とにかく現場で監督に聞こうと思って。最初に聞いたのは「竜の声って竜っぽいのがいいんですか？」という問いでした。そしたら「竜っぽいのがいいですねえ」と言われ(笑)。とにかくやってみようということでやってみたら、「そんな感じです」と言われて、本当かよ!?と思いながら(笑)、進めていきました。とはいえ、シーンごとのニュアンスに関しては、毎シーン毎シーン、監督がブースに来てくれまして。「ここはこういうシーンだから、心が出ちゃっていいよ」とか説明してくださるので、それを素直に出していきました。自然と竜の心が顕わになっていくグラデーションになっていったと思います。

——佐藤さんの思う竜の魅力は？

自分の中に確固たる正義があるところでしょうか。弟を勇気づけたいとか、励ましたいという軸があって、そのエネルギーが竜の姿として表れたわけですよね。竜が強い理由もそこにあるんですけど、僕はやっぱりそういう人を年齢とか関係なく好きですね。

——竜の正体である恵は、どうとらえていきましたか？

14歳の少年というものをどう表現していいかわからなかったので、これも細田さんに聞いたんですけど、「ちょっと一回やってみて」と言われまして。そして、やったら、「そんな感じです」と(笑)。だから、結局、自分でもよくわかっていなくて、非常に感覚的にとらえていました。台本を読んだ時点では、ものすごく達観していて大人びた心を持った人だと思ったので、そこまで「少年」というのを意識はしなくて。そもそも14歳って絶妙な年齢ですよね。本当に子供と大人の間。それを計算で表現できるかというとできないので、感覚的にやるしかなかったとも言えますね。いずれにしても、演じているときに、キャラクターの内心に集中できた感触がすごくあります。普通の芝居と声の芝居は違うから、みたいな外側の部分に囚われずにやれたというか。純粋に竜や恵くんの心にフォーカスを当てて芝居ができたような気がしてます。

——すずと恵が顔を寄せ合って言葉を交わすシーンは、どんな思いで演じられましたか？

クライマックスの大切なシーンだったので、現場の空気も少し違って、緊張感ある中でやらせてもらいました。中村(佳穂)さんの呼吸に合わせて芝居をして、二人で作ったシーンでしたね。本当に普段やっているお芝居の大切なシーンを撮るときと変わらない感覚でした。

——すずと恵の関係性にどんな思いがありますか？

恋愛ともまた違う、純粋な人と人との絆として描かれていて。でも、演じる身としては、なんとも言えないキュンとするような、甘酸っぱい気持ちにもなりました。そういう意味では、ダンス後にベルが竜に顔を寄せるカットも大好きです。ベルの横顔が本当に美しくて、ドキッとする。

——中村さんと収録をご一緒されていかがでしたか？

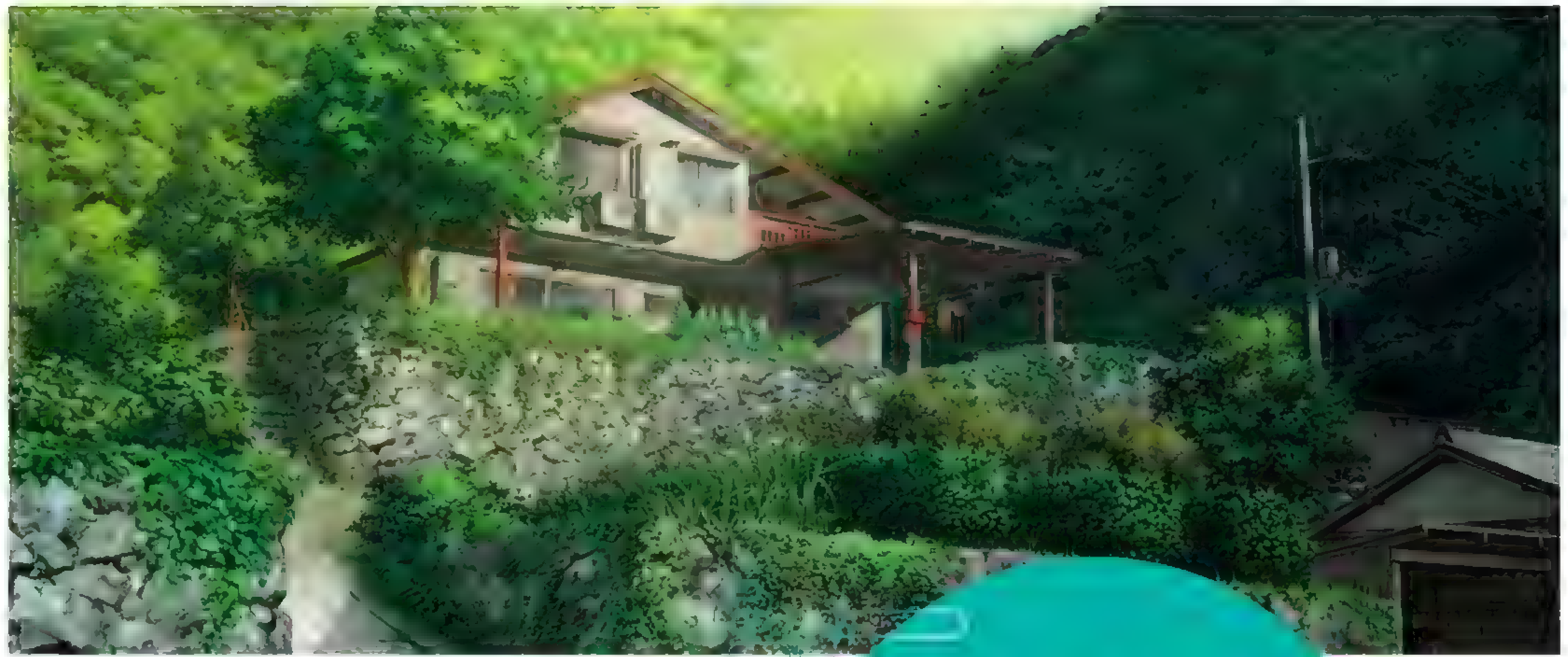
正直、驚きました。歌の世界の第一線でやられてる方なので声で表現するということに関してプロだし、我々と違った方法論でアプローチする部分もあるので、めちゃくちゃ刺激を受けました。呼吸……息遣いがすごく印象的で。息にまでキャラクターがあって、素晴らしかったです。

——細田組へ参加されて、感じたことを教えてください。

僕はそもそも、作品作りには相応の厳しさがあるのが標準だと思っているので厳しいと思うことがほとんどないのですが、その中でも細田組は温かくて、厳しさと対極にある印象でした。もちろんこだわるところはこだわってテイクを重ねたのですが、基本的にこちらには負荷がなくて。僕としては少し不安になるぐらいだったのですが、でも、それって細田監督にしかわからないOKラインが迷いなくあるということなんですよね。そういう選択の膨大な積み重ねで、こんな映画を成立させてしまうというのは、本当にすごいことだと思います。

——制作の過程で監督がなぜ佐藤さんに依頼したのか、その理由は見えましたか？

監督からいろいろ話は伺ったんですけど、ひとつのポイントは「焼き鳥」ですね。実は以前、監督と共通の知人を通して一緒に焼き鳥を食べに行ったことがありまして。どうやらそのときのことを、監督がシナリオで竜を書いているときに思い出したらしいんです。僕が焼き鳥を食べてる姿が、竜っぽかった、と(笑)。



S002 C003

すずの家／背景(美術ボード)
坂の下から見上げたすずの家の背景。今回は美術監督・池信孝の描いた美術ボードが本番BGとしても用いられているが、これもその一枚。朝の情景を描いたもので、陽は画面右上の手前側から差し込んできている

美術・背景集

奥深い山々や
豊かに表情を変える渓流――
人工的に作られた仮想空間「U」とは
対照的なすずの現実世界。
緻密な筆致で描かれた
背景美術の世界をここに紹介する。

背景の設計図・美術設定

美術設定は、言わば背景の設計図であり、かつては主要な光景や建物などを素描的に描くのが一般的だった。しかし、この作品では、実写映画の美術も担当している上條安里による3Dソフトを使った写真と見違える緻密な美術設定が作られている。そうした設定を基に描かれる背景美術は、まさに単なる書割を超えたすずの体験や時間、光景をそのまま映すものとなり、その結果、観客は映像の中にすずの心象を見ることになるのである。



すずの家／美術設定
すずの家を詳細に描いた美術設定。石垣や建物など、従来の設定よりもかなり詳細に描かれている。上のボードと比べるとカメラアングルや画角が若干異なっていることが分かる

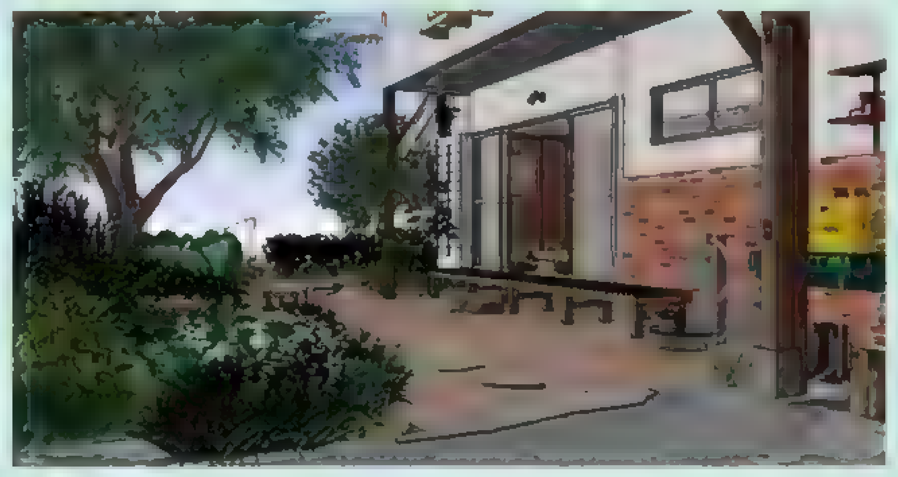




(左)すずの家・リビングダイニング／美術設定
俯瞰で見たリビングダイニング。空間配置だけでなく、どのような家具が置かれているかまで設定されている

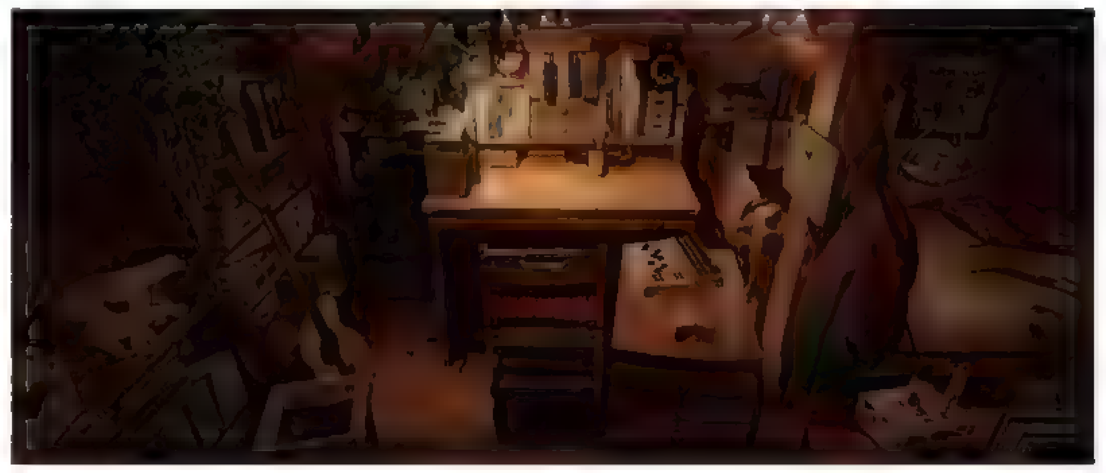
(右)意外なくらいモダンなキッチン。ここでも家人の個性を表すかのように小物まで細かく設定されている





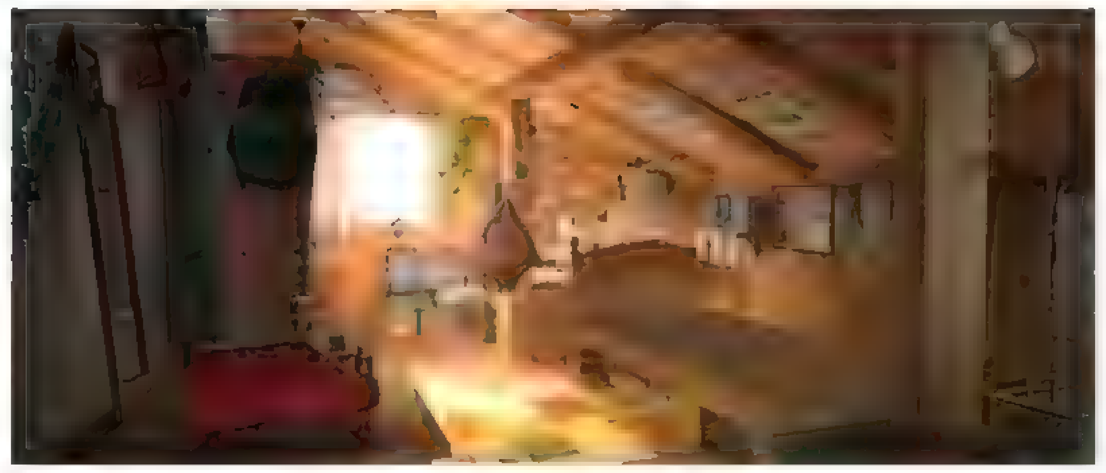
(左)屋根裏を活用した、秘密基地のようなすずの部屋。壁面や天井部分にはお気に入りのポスターやチラシが貼られている

(右)すずがルカちゃんと紅茶を飲む縁側。奥の窓の位置が左上の部屋の中の美術設定と対照になっている



S015 C008

すずの家・すずの部屋(夜)
夜、机に向かってノートブックをのぞき込んでいたカットの背景



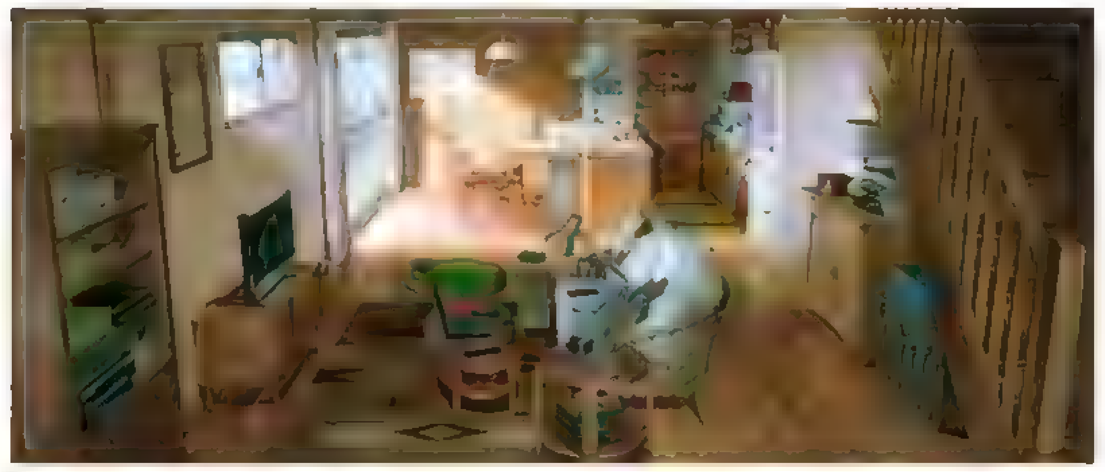
S002 C002

すずの家・すずの部屋(朝)
朝のすずの部屋。剥き出しの屋根裏や壁など内装はかなり質素だ



S007 C006

すずの家・リビング(夜・美術ボード)
右と同アングルで描かれた夜の背景。青白い朝の光と橙色の夜の光が対照的に描かれている



S002 C004

すずの家・リビング(朝)
美術設定とほぼ同じアングルの背景。窓から差し込む光がより印象的に描かれている



S010 C004

すずの家・すずの母の部屋(2～4年前・夕方・晴れ)
物置と化した母の部屋。乱雑さが母の死からの時を感じさせる



S007 C019

すずの家・すずの母の部屋(11年前・夏・夜)
母が存命だった頃の温かな思い出を感じさせる雰囲気で描かれた母の部屋



S060 C004

すずの家の縁側
同じアングルの背景が何度か登場する中で、これはルカちゃんが訪ねてきたときに桃入りのアイスティーを一緒に飲むシーンに使われた一枚。壁の白さや光と影のコントラストが夏の陽射しを感じさせる

背景1 すずの家

細田監督は前作『未来のミライ』に出てくる家を現役の建築家に設計させていたが、そうした登場人物の生活空間を可能な限り現実的なものにしようとする姿勢は本作でも貫かれている。しかもそうしたこだわりは単に家の外観や構造にとどまらず、それぞれの部屋に置かれている家具や小物にまで貫かれている。つつましくも可愛らしいすずの部屋や古いオーディオやLPがあふれる母の部屋――それらは住まう人の個性や心情を表現するキャンバスでもあるのだ



S057 C003

すずの家・縁側(夜)
縁側越しにリビングダイニングの明かりを望む夜の情景を描いた背景。ほのかな明かりを受けて柔らかなコントラストを見せる手前側の色彩が窓から漏れる明かりをほんのりと温かく感じさせる

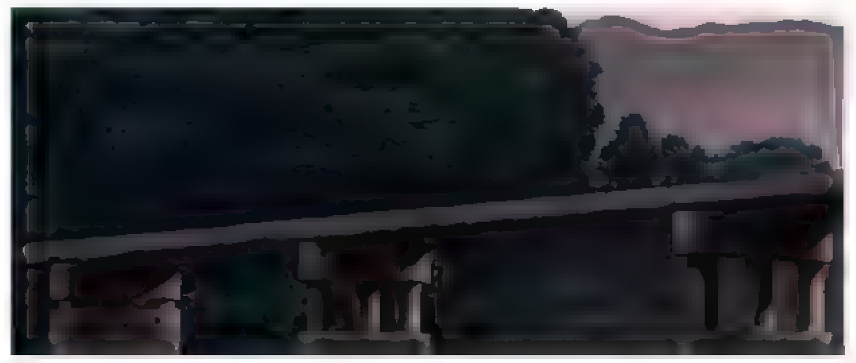


S003 C001

浅尾沈下橋（夏・朝・晴れ）
仁淀川に掛かる沈下橋と対岸の山並みを描いた背景・美術ボード。朝の低い陽ざしの中、右の山が影になっているのが後の同アングルの背景とは異なる

S003 C005

浅尾沈下橋（夏・朝・晴れ）
家と学校という鈴の二つの世界をつなぐ橋。狭く欄干もないその姿は、時にすずの気持ちを象徴しているようにも見える



S006 C001

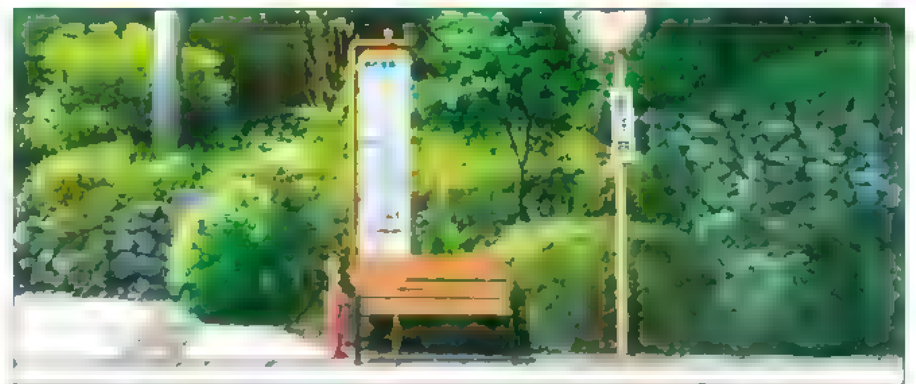
浅尾沈下橋（秋・夕暮れ・晴れ）
右と同じ浅尾の沈下橋だが、こちらは1年前の秋の夕暮れを描いている。右の背景は全体的な光景を捉えるために広角レンズの画角となっているが、上は橋の上を歩くすずをとらえるため望遠の画角が用いられている





S003 C011

駅の待合室（夏・朝・晴れ）
右のバス停とこの待合室は朝の通学路のシーンで描かれた、情景の中のひとコマ。それぞれ朝の澄んだ空気を感じさせる色調で描かれている



S003 C007

通学路のバス停

背景 2）通学路

すずの家と学校をつなぐ通学路　。少しずつ変わっていくすずの心情や通り過ぎる時をも表現するその世界を垣間見る。



S062 C001

伊野駅前交差点（夏・午後・晴れ）
すずが待合室で繰り広げられているルカちゃんとカミシンのやり取りの成り行きを心配しながら駅舎の方を見る場面の背景。コンビニとガソリンスタンド以外にこれといった特徴のない地方の駅前風景が精密に描写されている



浅尾沈下橋／美術設定
従来の背景と同じような素描のタッチで描かれた美術設定。道や木の配置はほぼ本番背景と同じだが、山並みやすずが住む川沿いの集落は少し異なったたたずまいで描かれている



S059 C003

浅尾沈下橋（夏・午後・晴れ）
浅尾の沈下橋を右ページと同じアングルで時間帯を変えて描いた背景。右手前の山肌が明るくなっていることからも分かるように、太陽が高く昇っている午後の光景になっている



S059 C004

鈴の住む集落を取り囲む山並み
沈下橋の上からすずの集落とは反対側の方向を見た光景。うっそうとした木々と背後に連なる山並みが見せる溢れる生命感は、〈U〉の世界や直後に対峙することとなる恵くんが住む世界とは対照的な印象を与える

コロナ禍における背景美術の作り方

Nobutaka IKE

美術監督 池信孝

●いけ・のぶたか／これまで数々のアニメーションの美術監督を担う。今敏監督作品の全作で美術監督を担当。そのほかに『クロムクロ』『アクセル・ワールド INFINITE∞BURST』など

――今回はこれまでの手描きを中心とした背景と違ってデジタルで描かれていますが、そのことに関して、細田監督からは何かお話がありましたか？

「今までとは上がりのテイストが全く違うものになると思いますが、いいですか？」という話は最初の段階でしましたが、細田監督はそのことは全く問題にされていなかったようです。

――監督から美術の方向性について何かお話はありましたか？

主人公のすずは物語の中で鬱屈しているのですが、彼女が暮らしている世界はそんな少女の思いなどお構いなく光に満ちている。だから明るく爽やかな世界の中で物語を展開したいということは伝えられました。具体的には、学校の渡り廊下などを描いたときは「もっと明るく」と言われました。

――今回は美術ボードが本番背景と兼用になっていますね。

はい。最初に描いたのはすずが登校時に渡る沈下橋のボードでした。それを、細田監督が喜んでくださって、以降はそのテイストでいくことになりました。

――デジタルの背景はモニターで全部色が変わってしまいますが、どのように調整したのですか？

今回はコロナの関係もあって自宅作業が中心になったのですが、ボードチェックのときと背景の上がりのチェックだけはスタジオへ行って監督と同じモニターでやりました。これに関しては、色の問題だけでなく、直接やり取りをすることで齟齬を減らすこともできるので、そこだけは実際に顔を合わせて行いたいとお願いしました。

――美術と色彩設計との打ち合わせはあったのですか？

こちらは全くありません。色彩設計に対して背景の方に問題が発生した場合は、細田さんが調整したBGを送ってもらい、それに沿って自分が最終的にまとめるという手順です。ですから、自分が色彩設計に対してリテイクをするということはありませんでした。

――今回は川の背景が印象的に使われていましたが、水の表現に何か特別な工夫はされたのですか？

水の表現に関しては撮影さんとの共同作業です。水の中で泳ぐシーンなどがそうですが、水をきれいに表現するためには背景で水を描くのではなく、水があるような底だけを描いて、後は撮影さんに波紋をのせてもらう方が透明度の高さを表現できます。ですからこちらもそういう感覚で描きました。

――今回も同じアングルを時間を変えて描く背景が多く使われていますね。

特に鏡川がそうですね。ここは空の面積が横に長く広いため、空の表情が肝でした。いくつか出てくる中で、すず、しのぶくん、カミシンがやり取りするシーンがあります。この時は様々な方向にカメラが降られるので、姿のいい雲を配置するのに頭をひねりました。カミシンがカヌーで漕いでくるカットは細田さんも背景と撮影のアンサンブルに感動していましたよ。私が気に入っているのは、すずが猫を撫でた後のカットです。自分たちが日頃目にする夕景ってそれほど派手でないことが多い。そういうさっぱりした夕景を混ぜ込みたいと考えていたのです。

――今回もラストシーンに入道雲が出てきますね。

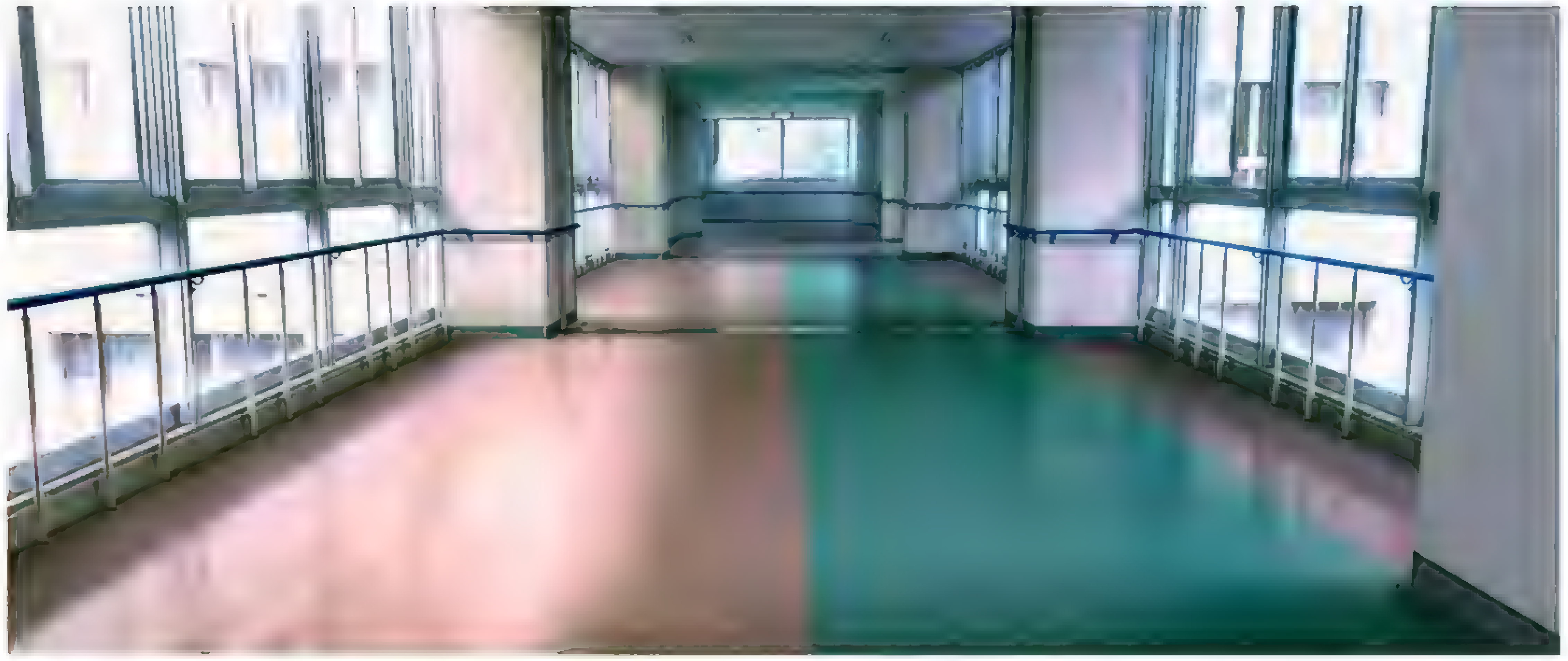
入道雲に関して言えば細田さんも特にこだわりはないと聞いています。しかしラストシーンだけにこの雲は簡単ではありませんでした。流れはまずこのシーン冒頭の仁淀川河原のボードでOKをもらい、それに合わせて入道雲のカットも描いてもらっています。色味は金色に近いものでした。しかしこれは違う、となったのです。ここは問題が解決して皆が爽やかな空を穏やかな気持ちで見上げているシーンであって、金色では神々しすぎるということでした。そこから実際に監督にも見てもらいながら修正を加え、現在のものになっていきました。もちろんシーン頭も手を入れましたよ。ここが最もやり取りの多いカットになったのは間違いありません。

――今回は背景の一部に輪郭線が載っていますね。

最初の頃に私の方からすずの部屋などは小物類が多いのでハーモニーにできないかと相談をしました。ただそれは行程的に難しいものがあるので、背景側で対応してほしいとのことでした。そこでボード作業の際に設定のCGモデルの線などを利用して疑似的にハーモニーのようなものを作り出しています。なぜ輪郭線が必要なのかに関しては私の中で明確な理由がありますが、それを説明するには文字数が足りないようです（笑）。

――細田さんとのやり取りで一番印象に残っているのは？

やっぱりさっきの入道雲のところでしょうか。今回は99％自分の出したものをOKしてくださったのですが、あそこだけは色味的に何度もやり取りしたので、印象的でした。



S005 C001

高校・渡り廊下(秋・昼・晴れ)
すずが通う高校の渡り廊下(3階)。床面に反射する光が印象的だが、よく見ると直射日光が差し込み乱反射が強い左側と、間接光だけの奥や右側とで反射の描き方を変えているのが分かる



S005 C002

高校屋外バスケットコート(秋・昼・晴れ)
しのぶくんが1on1の勝負をしている場面の背景。ここでも地面や壁面の素材感が正確に描かれている。こうした細かな描写があってこそ、観る側はここですずが何を感じたのかより感覚的に感じることとなるのである



S004 C002

高校中庭(秋・昼・晴れ)
ルカちゃんの所属する吹奏楽部が演奏をしている中庭。一面に敷き詰められたアンツーカーが土とは異なる素材感で描かれている

背景③

高校・校舎

ルカちゃんが演奏する中庭は明るく、しのぶくんのバスケットコートはまぶしく　高校の情景はすずを取り巻く現実世界の象徴となっている。



S052 C008

高校教室(夏・午後・雨)
高校の教室を描いた背景。窓の外が曇っているのは天気が雨のため。机に輪郭線がのせられているのはこの作品の背景に共通する特徴のひとつで、物としての素材感を強調するとともに同じく輪郭線で描かれるキャラクターとの馴染みを良くするため。池は準ハーモニーと言っていた

プロダクションデザイン 上條安里

Anri JOJO

●じょうじょう・あんり／デザイナー。サンク・アール所属。近年では『DESTINY 鎌倉ものがたり』('17年)、『アルキメデスの大戦』('19年)でそれぞれ日本アカデミー賞優秀美術賞を受賞。細田監督作品は4回目の参加となる。

今回も呼ばれて参加しました。現実世界では、すずの家や廃校になった学校、東京にある恵・知の家などを手がけました。高知にロケハンに行き、すずの家は仁淀川周辺で見つけた家をベースにしています。廃校のモデルもロケハンの際に見つけました。

すずの家は、両親が結婚したときに建てた家で、現在1階は父親のテリトリーで、すずは2階の奥の部屋にこもりっきり。父と娘の関係を、日常の動線の距離感として空間上でも表現していく作業でした。それと母の名残り感、母の欠如感の微妙なバランスが必要でした。すずの母はかなり音楽好きだったという設定で、その影響ですずも作曲ができ、部屋に最低限のDTMの機材を持っています。また、2階の奥の部屋は奥感を出すため、ナナメ天井の隅にしています。すずはなぜかシロクマが好き、という設定です。

恵・知の部屋は、外観のベースを細田さんが東京で見つけたものにして、部屋の中は私が考えました。この家はかなり難しい設定でした。細田さんから「不思議な白い部屋」という指示があり、私のイメージとして、白、潔癖、独房、監禁、子ども部屋、モダンリビングなどをイメージしました。部屋全体が冷たくなりすぎていたのと親の勝手な愛情を表現するために、ハチドリの壁紙を入れました。

〈U〉の世界では、〈U〉に入る際の扉やジャスティンの尋問室などを手がけました。何度もやり取りして詳細は覚えていませんが、確かシンプルでピンッと張り詰めたデザイン、という発注だったと思います。

美術設定はなるべく全体像が見えるように少し広角で作りますが、もちろん最終的なアングルやレンズ感は細田さんの指示に従っています。また、状況や構成を説明する引き絵パートが多いので、広角寄りになっていると思います。

完成された本編はすごすぎました！　キャストやスタッフのベストが引き出されているとともに、音楽や歌の圧倒的な力を再認識させられました。



ヒロちゃんの家・正面全景／美術設定
右で紹介した上條の設定とは異なり、上は従来のアニメーションで用いられてきた美術設定と同様の描法で描かれている。いかにも古風なたたずまいの家屋は、典型的な理系として描かれているヒロちゃんとは対極に位置するものであり、その意味ではここにもまた二つの世界が生きていると言えるかもしれない



ヒロちゃんの家・応接間／美術設定
部屋の構造や家具の配置だけでなく、格子戸や欄間の細かな造り、うずたかく積み上げられた本や居並ぶパソコンまでが詳細に描き込まれている。こうした細部へのこだわりを通してキャラクターの性格や個性まで表現しようという姿勢はまさに細田作品の特徴とも言える

背景4

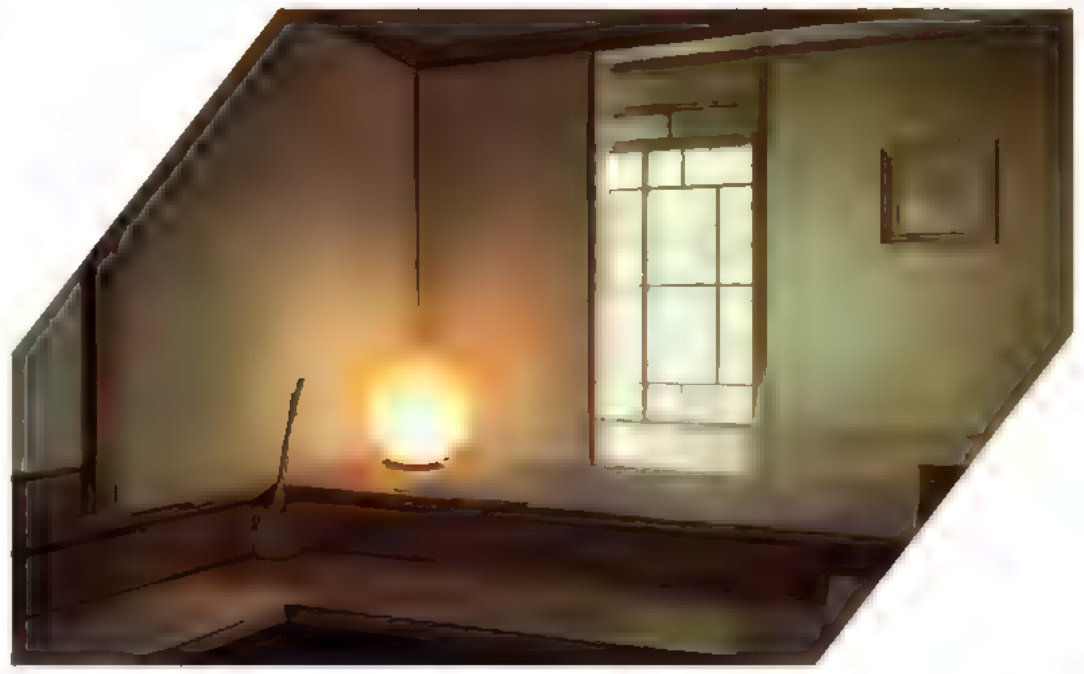
ヒロちゃんの家

豪壮な日本家屋と座敷を埋め尽くすIT機器群――ヒロちゃんの家は、すずを〈U〉の世界に導く彼女の極端な性格を反映するミスマッチングに溢れている。これもまたひとつの人物表現である。

S046 C001

ヒロちゃんの家(夏・午後・晴れ)
すずが駆け込むヒロちゃんの家。見ての通りの豪邸。寄棟造りの屋根や門の造りも本格派だ。
この家のモデルは、静岡県にある沼津倶楽部である





S046 C002

ヒロちゃんの家・玄関
(夏・午後・晴れ)
炎上を知ったすずが慌てて駆け込んでくるヒロちゃんの家の玄関。左に描かれた照明には撮影効果によって光のフレアが加えられている。この玄関も式台が2段になっているなど、いかにも格式のある造りとなっている

S025 C001

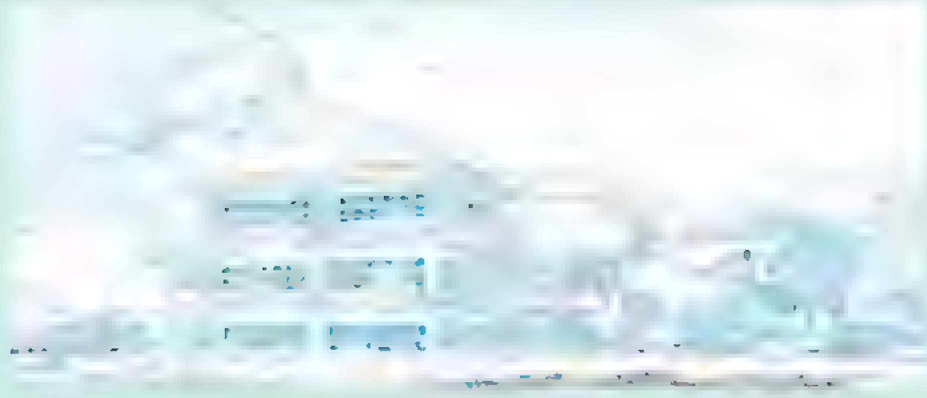
ヒロちゃんの家・板張りの廊下(初夏・午後・晴れ)
画面手前側が応接間で、左に置かれているのは河田小龍画の屏風





S025 C002

ヒロちゃんの家・応接間
(初夏・午後・晴れ)
こちらはベルへのアクセス数が急増していることに驚いた鈴が駆け込んでくる場面の背景。上で紹介した上條の美術設定とほぼ同じアングルで描かれているが、差し込む間接光がまるでヒロちゃんのバックライトのようになっていて独特の効果を醸し出している。ある意味、美術設定と背景の違いがよく分かる一枚とも言えるだろう



廃校小学校・外観／美術設定
地域活動の場として使われている廃校となった小学校の外観を描いた美術設定。実際にモデルとなったのは廃校ではなく今も使われている小学校であるが、屋上を雑草で覆わせたりすることによって何年も使われていない雰囲気を演出している



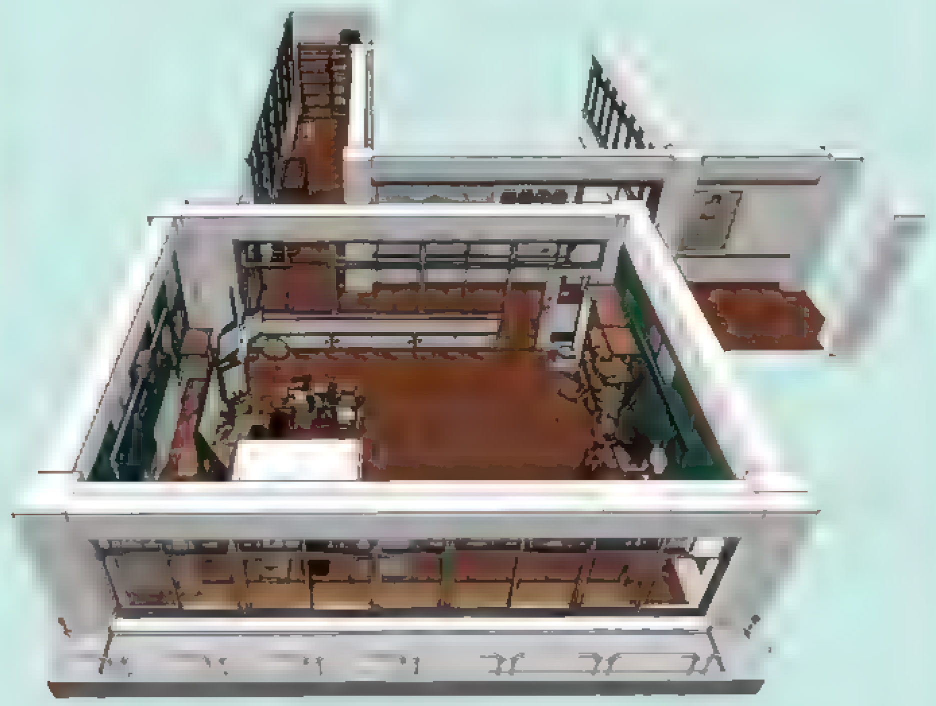
廃校小学校・教室／美術設定
下の全体俯瞰図の教室を黒板側から見た美術設定



廃校小学校・教室／美術設定
同じく右の全体俯瞰図の教室を図では右側に当たる後方から前方の黒板側に向けたアングルで見た美術設定。ヒロちゃんが持ち込んだPC類や恐らく学校で使われていたであろうプリンター類、大小のモニターの配置も細かく設定されている



廃校小学校・体育館／美術設定
すずも所属している合唱隊が練習している体育館の内部を描いた美術設定



廃校小学校・教室全体俯瞰図／美術設定
廃校小学校の美術設定を作るに際し、上條はカメラが移動する主な経路である廊下の一部とヒロちゃんが拠点とする教室の3Dモデルを作成している。上はそれを上から見た図。モデルは様々なアングルから出力することができ、それらは実際にレイアウトとして用いられる

背景 5

すずの放課後

人口減少という地方の現実を象徴する場でもある廃校小学校。一方で、過去の記憶を濃厚に残すその空間は母との思い出にいつまでもとらわれているすずの心を映す場ともなっている。



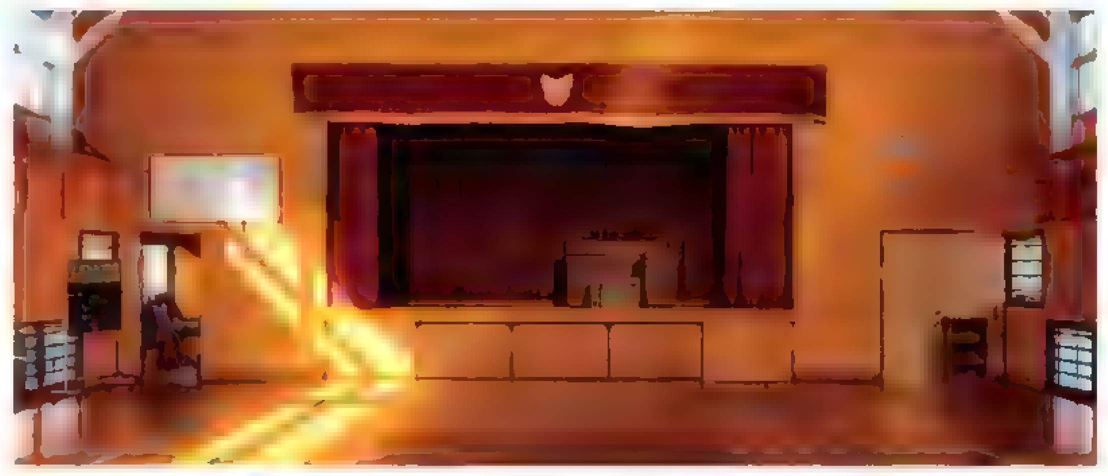
S040 C003

ふれあいの里柳野(夏・昼・晴れ)
放課後、すずとヒロちゃんが立ち寄った地元食材の直売所内の食堂。温かい家庭料理が食べられる。言うまでもなく手前で販売している野菜は取材に基づいて描かれている



S034 C010

廃校小学校・教室(夏・午後・晴れ)
画角は僅かに異なるが、これも上の美術設定に基づいて描かれた教室内の背景。特にモニターの配置が大きく異なっている



S028 C008

廃校小学校・体育館(夏・午後・晴れ)
上の美術設定に基づいて描かれた体育館の背景。楽器はセルで描き加えられる。差し込む陽射しがスポットライトを彷彿とさせる



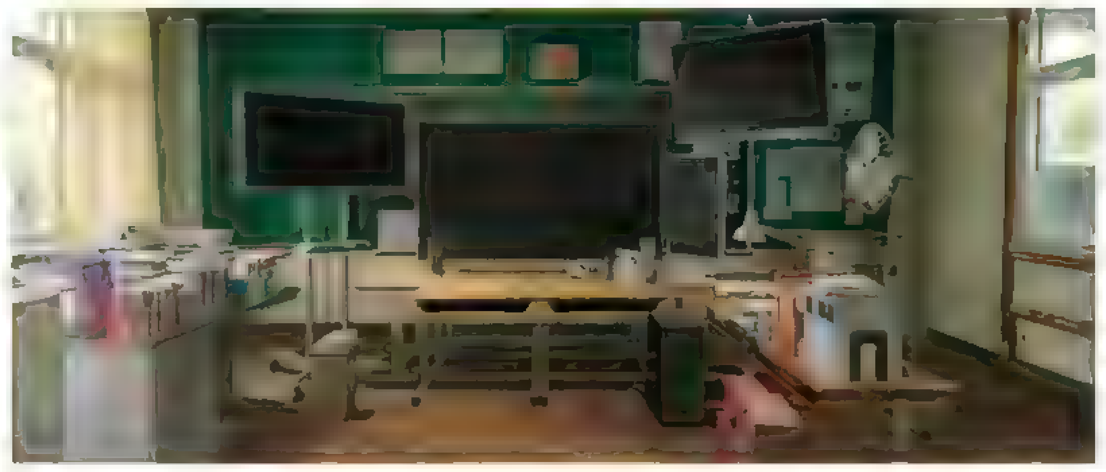
S028 C001

廃校小学校・外観(夏・午後・晴れ)
最初に廃校小学校が出てきたときの背景。同じアングルの背景は繰り返し登場する。[redacted]手前に描かれている雑草がグラウンドは、長く手入れされていないことをうかがわせる



S072 C001

廃校小学校・外観(夏・午後5時過ぎ・晴れ)
上と同アングルの背景だが、校舎や山肌に差し込む陽の角度や色、それに雲の形が違う。同アングルの背景を異なる表情で描くことによって時間経過を表現する細田作品の特徴が表れた一枚



S034 C008

廃校小学校・教室(夏・午後・晴れ)
家を追いだされたヒロちゃんがPCを持ち込んだ廃校小学校の教室。わずかに薄暗く描かれている

Kochi Visitors & Convention Association

取材協力 高知県観光コンベンション協会

こまやかな心配りで現地取材をサポート

——今回、どのような経緯で協力の依頼があったのでしょうか。

'19年9月にスタジオ地図さんからに月末くらいに監督が一度ロケハン(ロケーションハンティング)をしたいという相談があったんです。結構急な話だったのですが、1か月以内にあれよあれよという間にロケハンをしました。それ以前に監督が何度もシナハン（シナリオハンティング）をされていたということもあって、一度こちらにも話を聞きたい、という相談があったという経緯でしたね。

——具体的にどういう場所を取材したいという申し出はあったのですか。

浅尾沈下橋などいくつか候補は用意していました。最初はこちらとスタジオ地図の担当者さんとの間でやり取りをして、後日監督が現地に来られたりする中で、JRの伊野駅などの具体的な場所が上がってきました。

——そのときに映画の内容はもうご存じだったのですか？

'20年5月に絵コンテを拝見するまで存じ上げず、メールや電話でオーダー頂いた場所を撮影して、事務所に帰ってから送ったりしていました。その後、制作の方とスマートフォンをつないだ状態で実際の風景を見て頂きながら、こういうアングルで撮ってもらいたいとか、こういう時間帯の写真がほしいというやり取りをして、それで写真を撮って送るリモートロケハンを、'20年8月にZoomをつないだ形式で1回、'21年2月に電話で指示を頂く形でもう1回行いました。加えて、特に鏡川の写真は天気の良い日の夕景を撮ってほしいという要求があったので、1か月くらい毎日撮って送るということをやりました。

——写真以外に動画もあったそうですが、どういう場面を撮ってほしいと言われたのですか？

高知駅のホームに列車が入線するところや、通学のシーンが出てくるので朝の情景を撮って来てほしいという要望がありました。鏡川のシーンは時間や天気によっていろいろと変わってきますし、太陽の角度なんかも時間によって変わるので、夕刻の風景は16時から19時くらいを数日間連続して撮ったりしました。

——廃校やすずの家はモデルがあったのですか？

廃校はまだ使われている小学校がモデルになっています。すずの家も実際に取材をしたのですが、これに関しては色々と難航しました。スタジオ地図さんから中を描くために図面も欲しいという要求があったのですが、実際住まわれている方がいたので取材できなかったんです。

——細田さんとのやり取りで印象に特に残っていることは？

細田監督は1回目のリモートロケハンにも同席してくださったのですが、「きれいな場所ですね」というような言葉をかけてくださって、リモートロケハンがスムーズに進むように配慮してくださったんだなということが印象に残りました。

それと監督がおっしゃっていたのは、現地の方とコミュニケーションを図りたいということでした。ロケハンでは学校を6つくらい回ったのですが、そのときに監督は土佐弁の世代間の違いや地域間の違いにすごく注目されていて、今の子どもたちがどんな土佐弁を話すのかとか今の学生が休日をどういう風に過ごしているのかといったことをインタビューしていたことです。そういった細部へのこだわりが、本物志向の映画を作るのだな、と思いました。

●'94年財団法人高知コンベンションビューローとして設立。'02年社団法人高知県観光連盟を統合し、財団法人高知県観光コンベンション協会と名称変更、'13年公益財団法人へ移行。高知県の観光情報サイト「よさこいネット」を運営
https://www.attaka.or.jp/







細田監督が実際高知でロケハンをした際に撮影した写真たち。高知観光コンベンション協会の協力もあり、密度の濃い取材が敢行された

背景⑥ 鏡川、仁淀川と水晶淵

繰り返し登場する水の表現。それはすずの心を映す鏡のように季節や時間によって様々な表情を見せる。

S044 C001





S047 C001

季節と時間によって表情を変える鏡川を描いた背景、上は夏の午後で、下は同じく夏の夕暮れ時。双方ともに綿密な取材による色彩表現や雲の描き方などに本作の背景の特徴がよく表れている。特に下の背景は、まるでパース線のように配された雲が夕暮れの色彩と相まって画面全体に劇的な効果を与えている



S021 C009

鏡川(初夏・夕方・晴れ)
すずが下校途中に川沿いを歩く短いカットのために描かれた背景。光量が少なくなっているため全体にコントラストが抑えられている。これは美術監督の池が鏡川の背景の中で最も気に入っている一枚だという



S007 C013

安居渓谷水晶淵・砂防ダム(夏・昼・晴れ)
息をのむ青さと透明な水が印象的な水晶淵の背景。奥に見えるのは砂防ダム。最も幸福な一日と共にすずの脳裏に刻み込まれた情景



S007 C015

安居渓谷水晶淵
(夏・昼・晴れ)
これもまた水の青さが印象的な一枚。ただしここに描かれている水はあくまでもこの上に撮影処理による水面や波紋がのることを前提としているもので、その意味ではこれだけで完成しているわけではない。アニメの背景の特殊性が分かる一枚でもある

S102 C001

仁淀川橋付近の河原(夏・夕方・晴れ)
池のインタビューで語られているように、この場面の雲は当初もっと黄金色に描かれていたが、後に出てくる雲(S102 C007)が監督の修正を受けたことで、この雲もさかのぼって描き直されたという



背景⑦
すず、会いに行く

竜であることが分かった恵くんに会うためにすずは夕暮れの高知から鉄道と深夜バス、そして明け方の東京へと目まぐるしく移動する。そうした舞台転換を支えた美術を詳細に紹介する。



S095 C001

恵くん・知くんの部屋(夏・深い夕方・晴れ)
右と全く同じアングルの背景。しかし、色調を変えることによって、時間経過や、そこで起きている事態がより切迫してきていることなどが表現されている



S072 C003

恵くん・知くんの部屋(夏・午後5時すぎ・晴れ)
モニターに映し出された恵くん・知くんの部屋。ここですずたちは竜の心を傷つけた出来事を垣間見る。悲惨な現実を象徴するかのように室内は褪めた色調となっている



S095 C002

廃校小学校・教室(夏・深い夕方・晴れ)
右と別のアングルで描かれた教室内。全体的にくすんだ色調がさらに時刻が進んだことを表すと共に、モニターを見つめるすずたちの焦燥をも表している

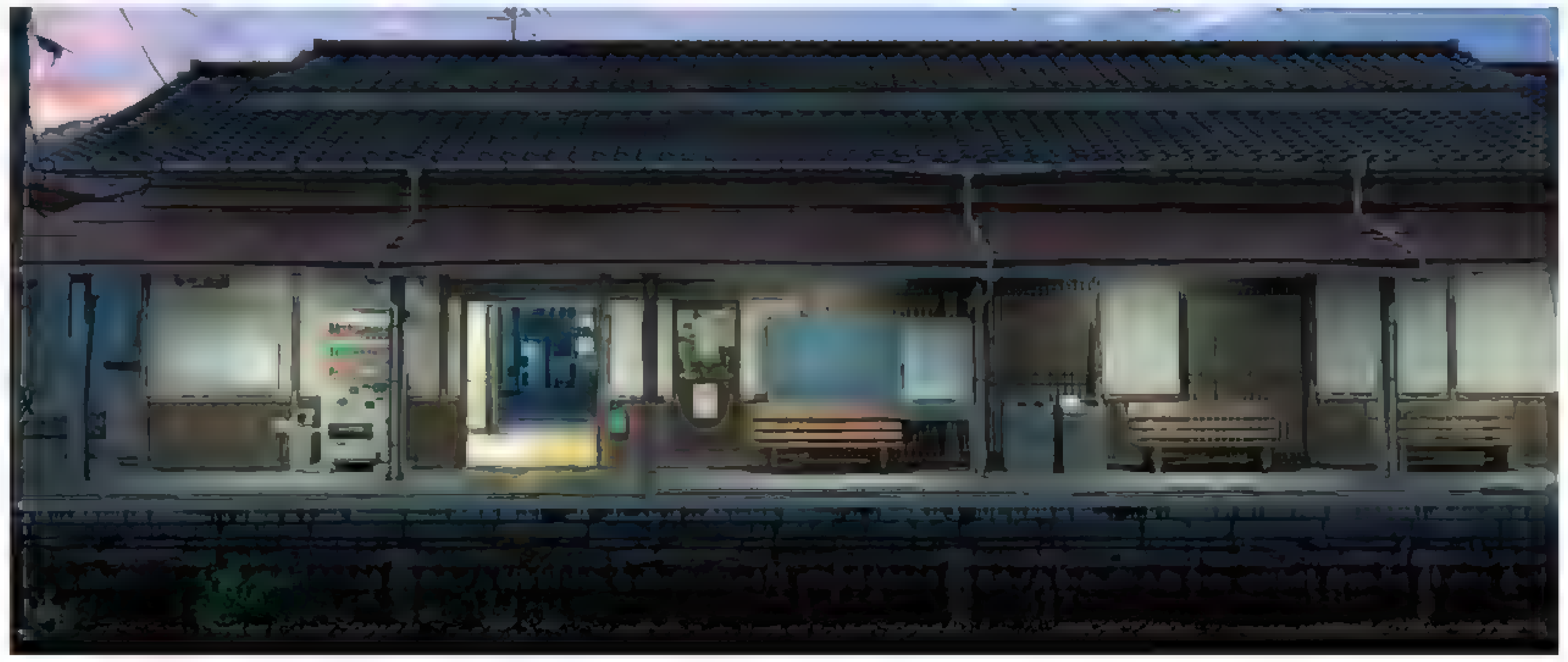


S072 C044

廃校小学校・教室(夏・午後5時すぎ・晴れ)
すずたちが恵くん・知くんの危険な状況を目の当たりする場面。広角気味の画角がここにいる全員をとらえるだけでなく画面に緊張感も与えている

S096 C005

伊野駅・ホーム(夏・黄昏・晴れ)
恵くんたちの元へ向かうすずを合唱隊のメンバーがホームで見送る場面。明るい待合室が夜の出発という雰囲気をさらに強くさせている



S096 C007

高知駅(夏・夜・晴れ)
伊野駅に続いて登場する高知駅。僅かに雲を染めていた残照もここではすっかり消え、駅舎の照明や明るく輝くJR高知駅の電飾が夜の情景をより印象深いものにしている





S099 C007

多摩川近くの坂道
(夏・朝・雨)
駆け付けてきたたすずが恵くんや知くんと出会う坂道。暗く描かれているのは雨が降っているためで、本編ではこの上に撮影によって雨の効果が加えられる。すずが暮らす高知の集落とは対照的な空間として描かれているが、唯一坂であるところは共通している

S101 C001

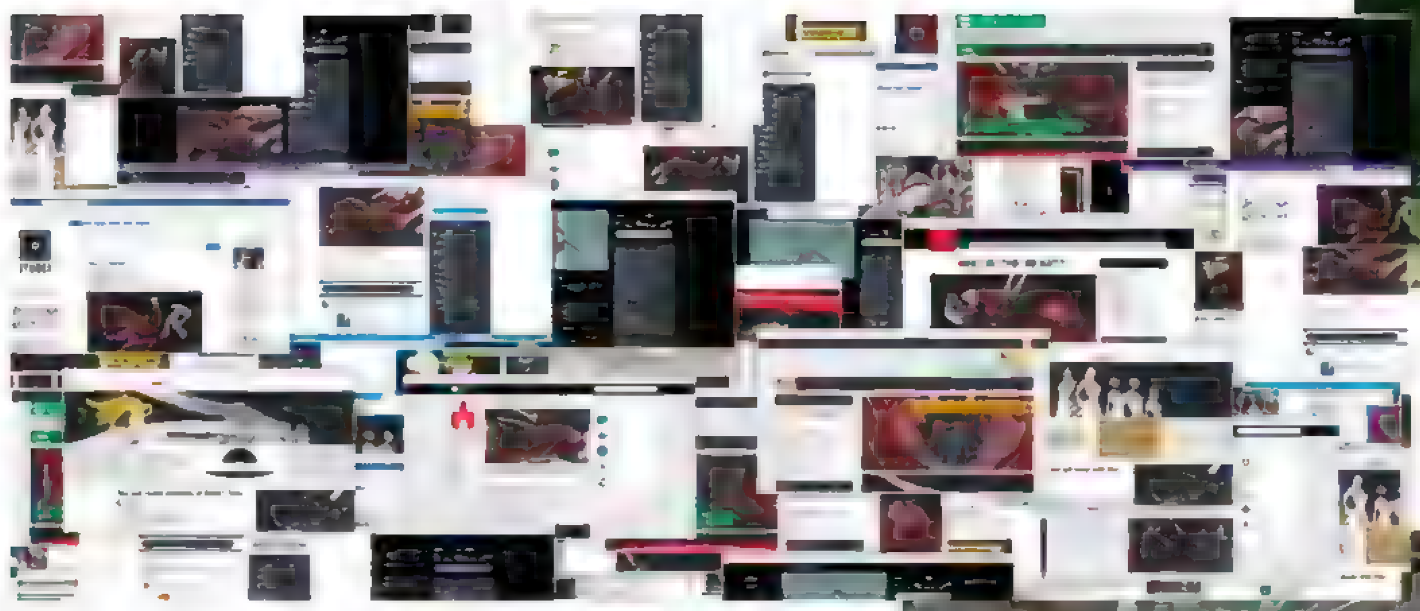
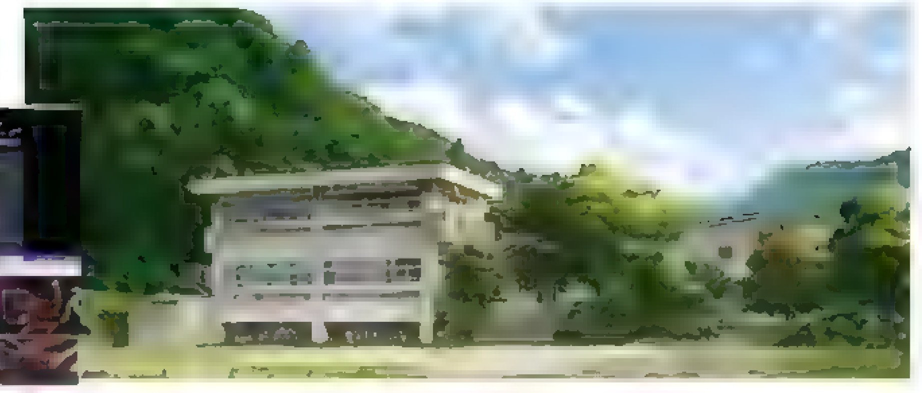
伊野駅・ホーム(夏・夕方・晴れ)
右ページの出発時と同じアングルで描かれた伊野駅のホーム。不安と焦燥を感じさせた前夜とは異なり、沈みかけた太陽が差し掛ける薄紅色の光に染まった駅舎は柔らかな安堵や喜びを感じさせる



S102 C007

入道雲(夏・夕方・晴れ)
細田作品の定番ともいえるラストカットの入道雲。背後からわずかに顔をのぞかせている太陽は、改めて未来へ歩み始めたすずの心を表しているのだろうか。池のインタビューにもあるように、最初はもっと黄金色で描かれていたのが、細田監督のリテイクでこの色彩になったという。まさにこだわりの一枚



「ジャスティスたちに捕まる前に、彼のオリジンを捜さなきゃ」

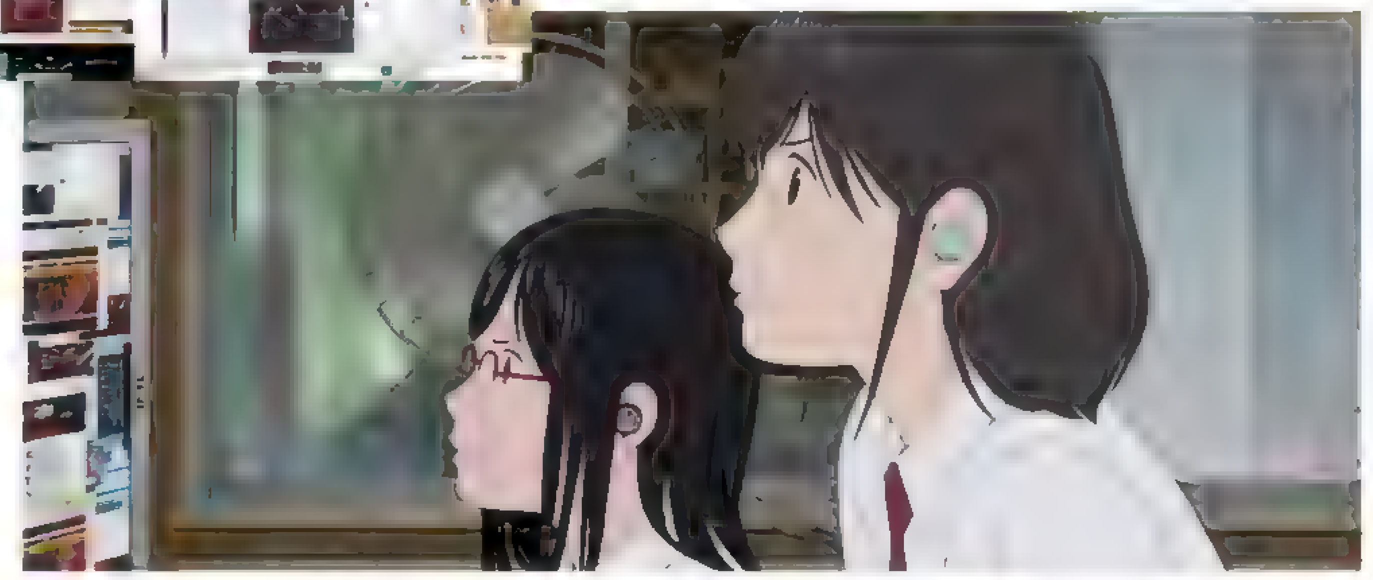
廃校の自習室でヒロちゃんと合流したすずは言う。でも、ヒロちゃんは、50億のアカウントからひとりを捜し出すのは無理だと悲鳴を上げた。

〈U〉に入って竜を捜すすず。けれどベルの姿はたちまち他の〈As〉たちに見つかり、身動きがとれなくなってしまって……。

その様子を合唱隊の女性たちはアプリ越しに見つめていた。実は、彼女たちも〈U〉のアカウントを持っていて、ベルの正体がすずだと気付いていたのだ。そっと見守るだけのつもりだったが、トラブルとあっては話が変わる。「行ってあげましょう」と吉谷さんが号令をかけると、みんな一斉に廃校へと動き出した。

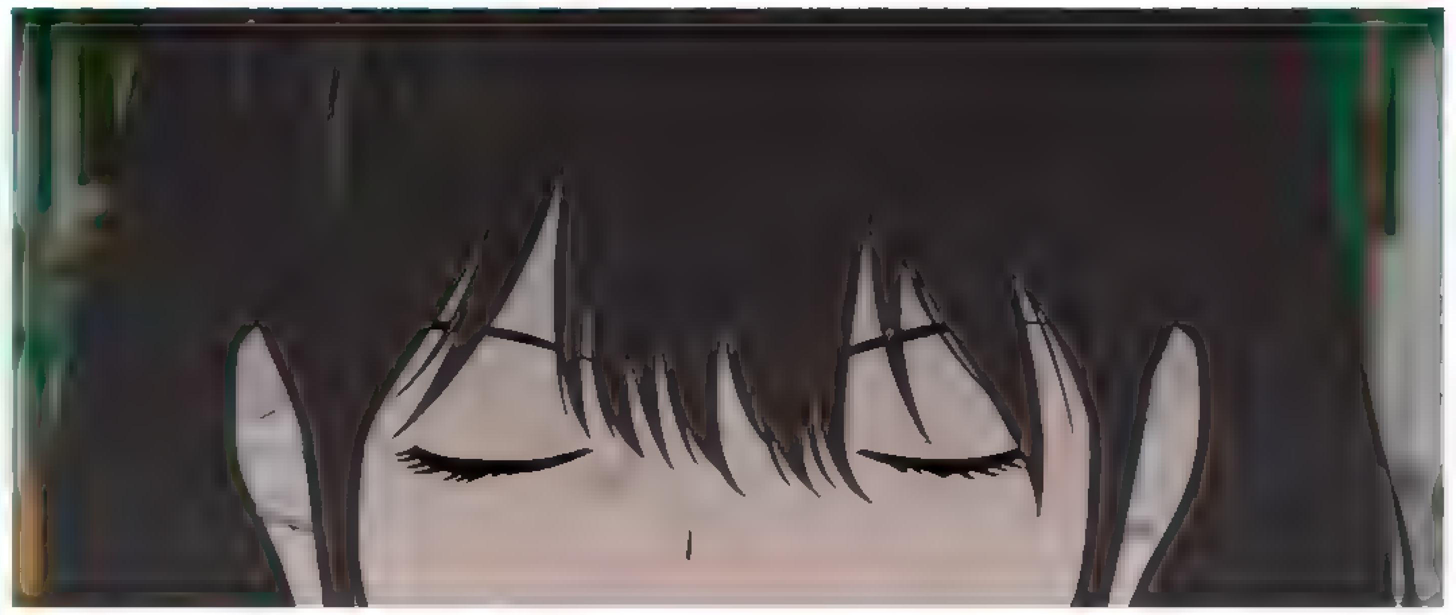
ベルは〈As〉たちに囲まれたまま、目を閉じ、竜へ思いを巡らせる。彼は孤独な環境にあるのかもしれない。彼のあざはデザインされたものじゃない。でも、手術痕のような本物の傷でもない。そして、あのときのあのまなざしは……。

「子ども……！」と思い至り、すずは目を開いた。



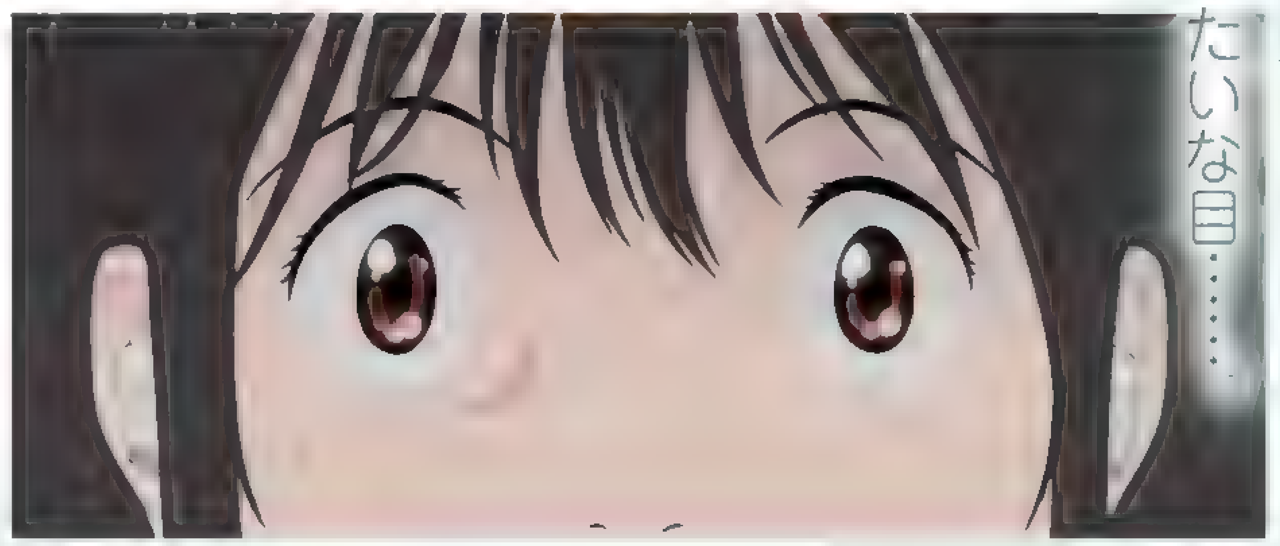






もう一度、
よく考えてみよう。
彼の本当の姿——。

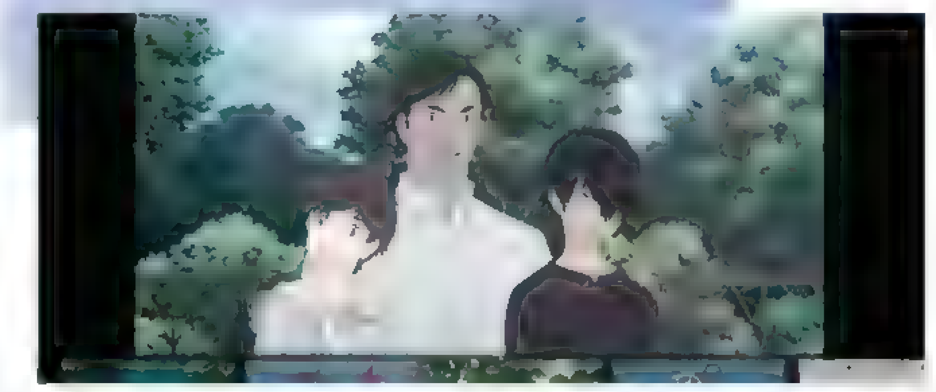




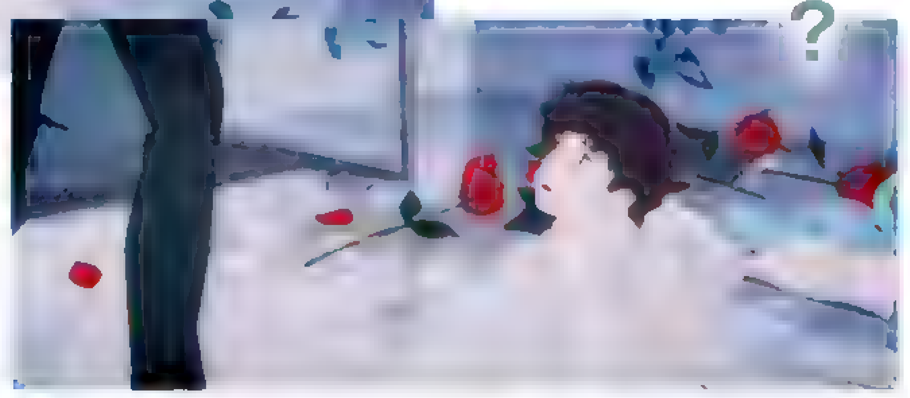
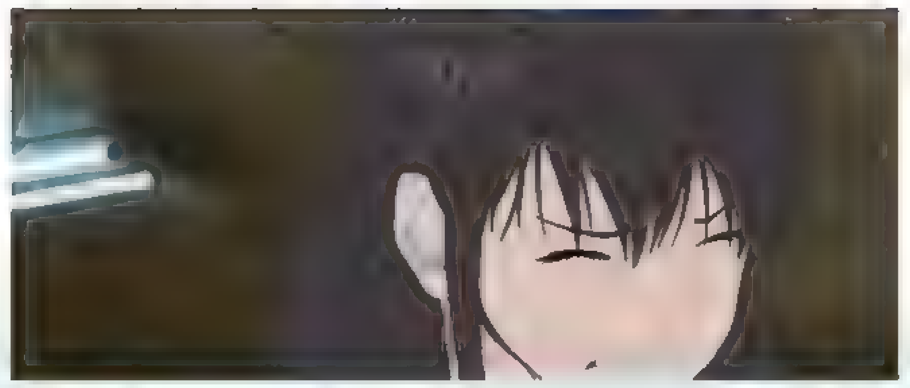
それに、
あのとき見せてくれた
子どもみたいな目……。








じゃあ、この子が竜のオリジン？

自習室の中で、子どもの鼻歌のような声が響いてくる。それは、ベルが竜に歌った歌だった。

「どこから聞こえているの!?」

声の主は、モニターの中に無数に開いているウィンドウのどこかにいる。すずは懸命にパソコンを操作して、白いパーカの少年が歌っているライブ配信動画に行き着いた。それは竜を応援するYouTubeチャンネルで見かけた少年。ただ、すずにはどうしてもこの少年が竜とは思えず……。

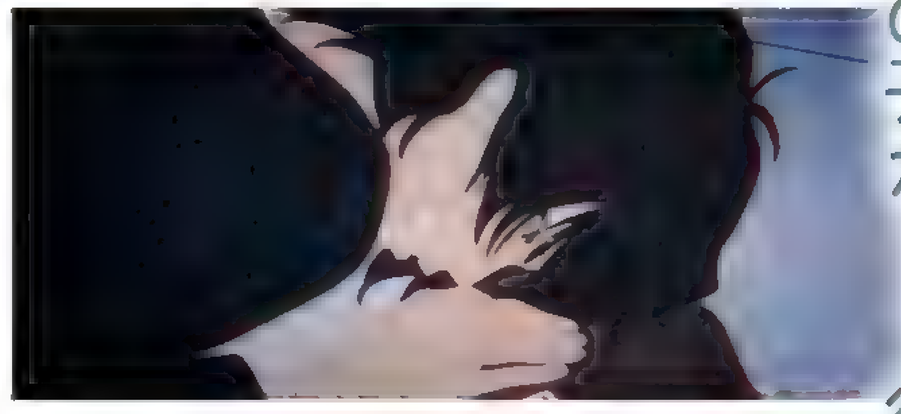
そのとき、画面の中で大きな音が響いた。部屋に父親が立ち入り少年を叱り、バラが飾られた花瓶をなぎ倒したのだ。父親は言う、「この家では父さんの言うことがルールだ」と。すると、そこに兄と思われる少年が入ってきて、懸命に先の少年を庇う。すずは気付いた。彼こそが竜なのだと。

兄の名は恵、弟の名は知。恵くんは知くんにヒーローの姿を見せて励ましたかったのではとヒロちゃんは推測した。

兄弟の父親が去った後、すずは恵くんと話すために、ビデオチャットのボタンを押す。けれど恵くんは「お前、誰だ？」と警戒し、回線を切ってしまうのだった。

見つけた……。この子が……、彼だ……。



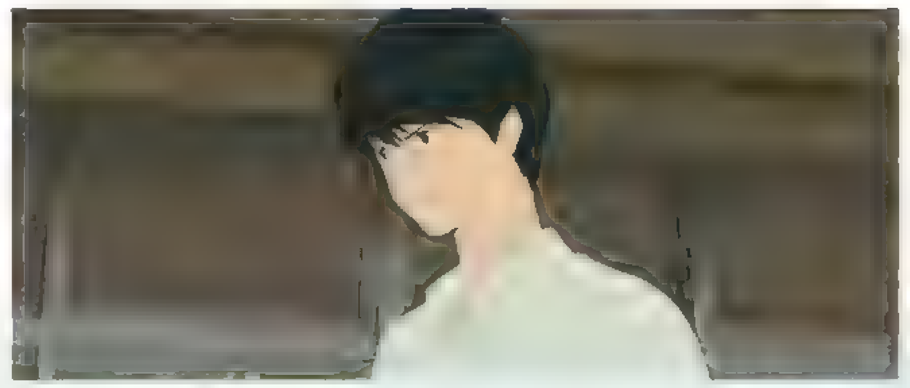






助ける。助ける。助ける。
何も知らないくせに。
助ける。助ける。助ける。
でも結局何も変わらない。



助ける。助ける。助ける。
うんざりなんだよ!!









ベルじゃなく、すずのまま姿で呼びかける。



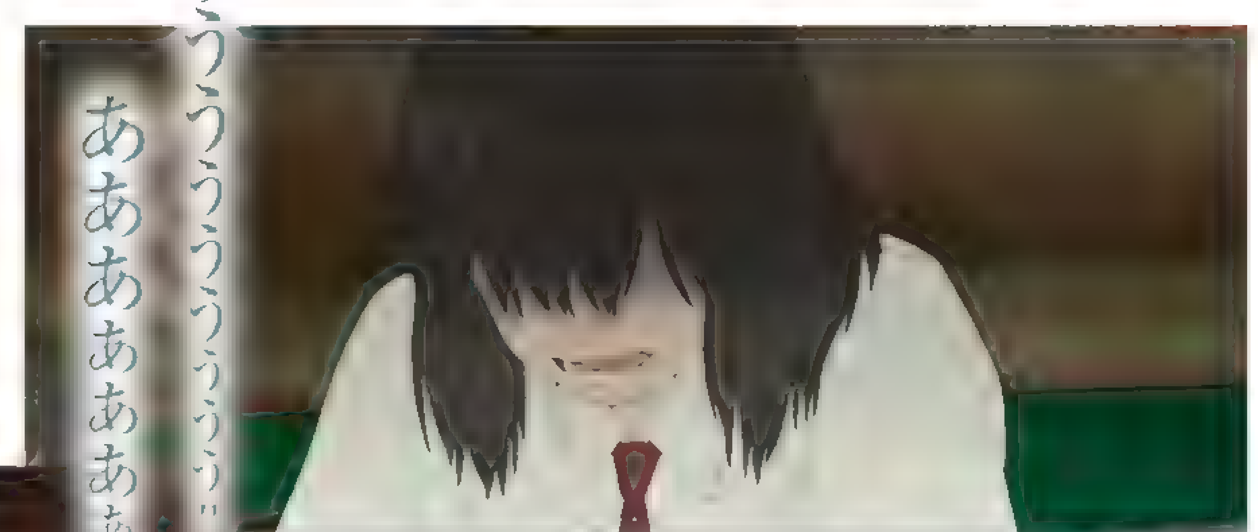


ベルを囲んでいた〈As〉たちは、ベルが歌うスペースを確保するために、大きく広がっていった。

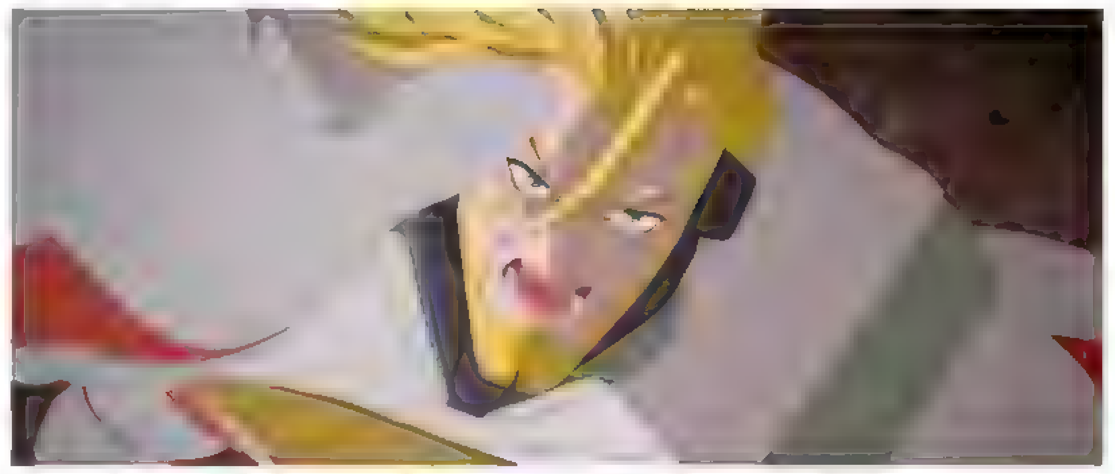
ベルが歌えば竜は来ると考えているジャスティンも団員たちを従えて、その様子を見つめている。

カミシンやルカちゃんと廃校に駆けつけたしのぶくんは、すずのことを信じてもらうために、素顔のままで歌うことを提案する。ヒロちゃんは、すずが今まで積み上げてきたものが全部ゼロになってしまうと反対し、すずはうなり声をあげて葛藤する。でも、しのぶくんは、素顔を隠したままで何が伝わるのか、と静かに言うのだった。

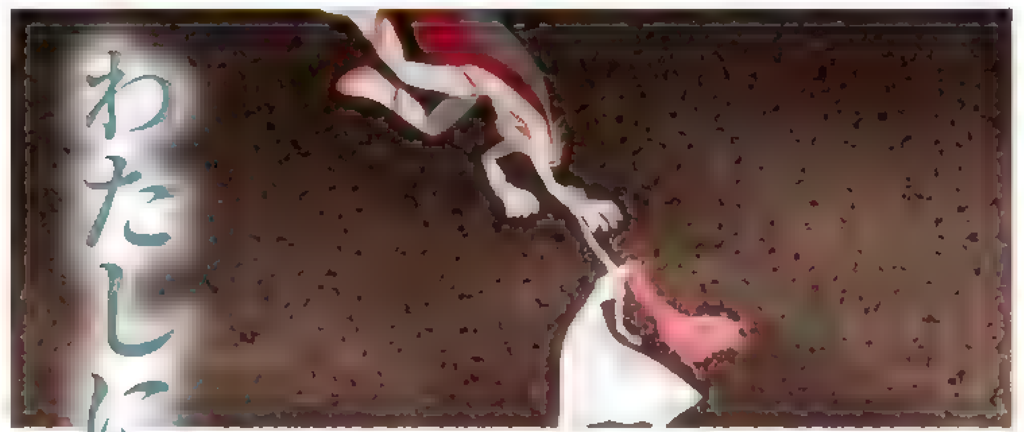
ううううう…!!
あああああ…!!











わたしに、その光を放て!!



ジャスティンは、なかなか歌わないベルに業を煮やして、ベルに飛びかかっていく。

そのとき、ベルは、決意を固めてゆっくりと顔を上げた。

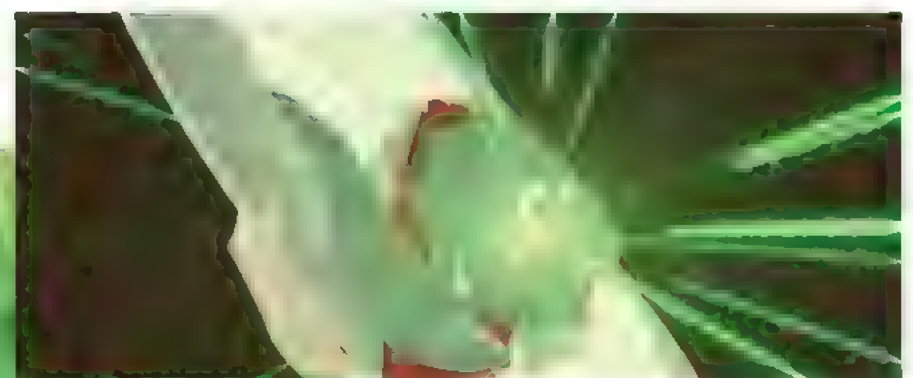
「歌え!!」と近づいてくるジャスティンの腕を掴み、「光を放て!」と言い放つ。

すると、ジャスティンの腕輪が変化して、獅子頭形の大砲となり、緑の光を放ったのだった。

「ばかな!? 自分でアンベイルする奴などいない!」

驚きに満ちたジャスティンの叫びが響き渡っていく。







ベルの、オリジン……



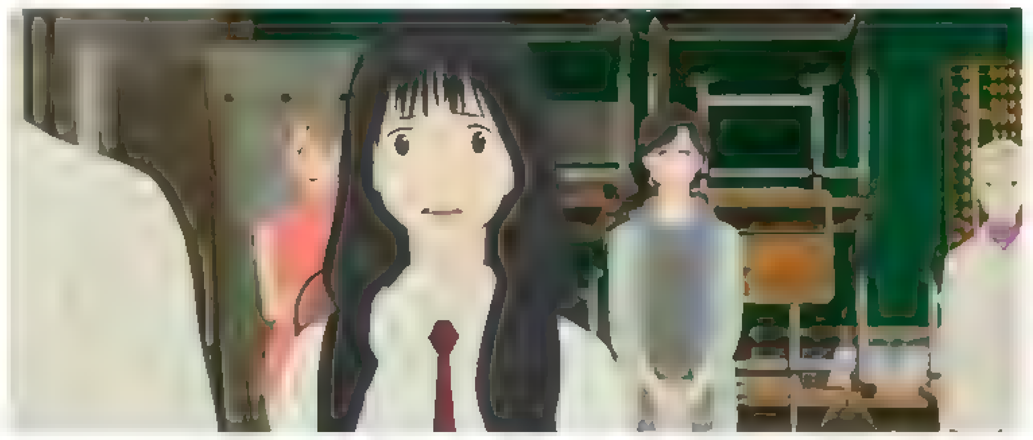




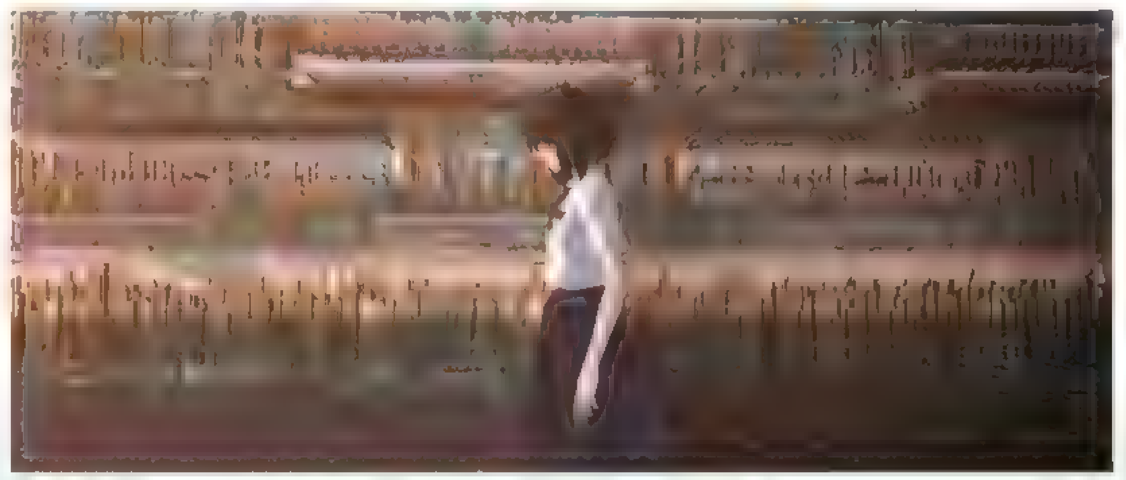



素顔でなんか歌える子じゃないよ！





歌えるよ。

緑の光に包まれたベルの身体は、データ破損したかのように欠けながら消えて、その場に学生服を着た日本人の女性の姿が描き出された。

すずだった。

いきなり莫大な数の人の目に晒されて、極度の緊張がすずの身体を走る。全身がガクガクと震えていた。

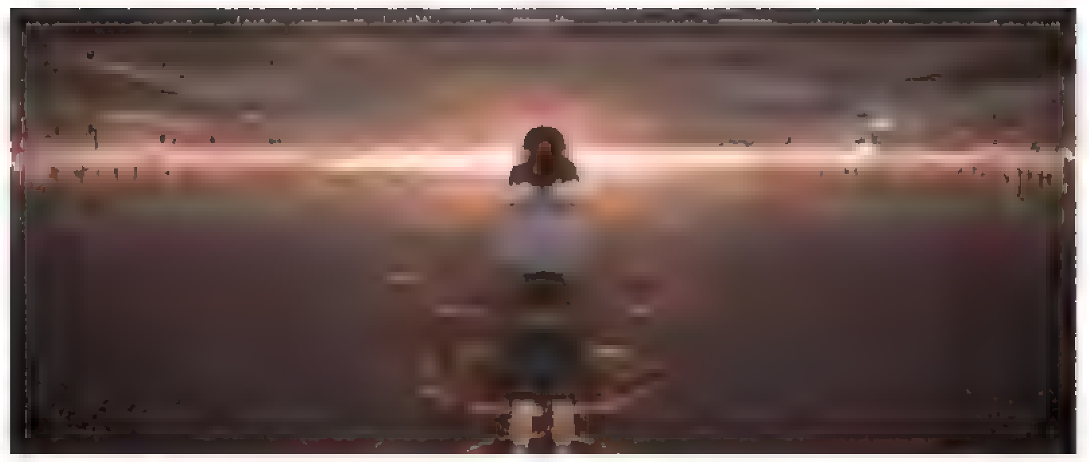
「こんなダサい、普通の娘だったなんて……」

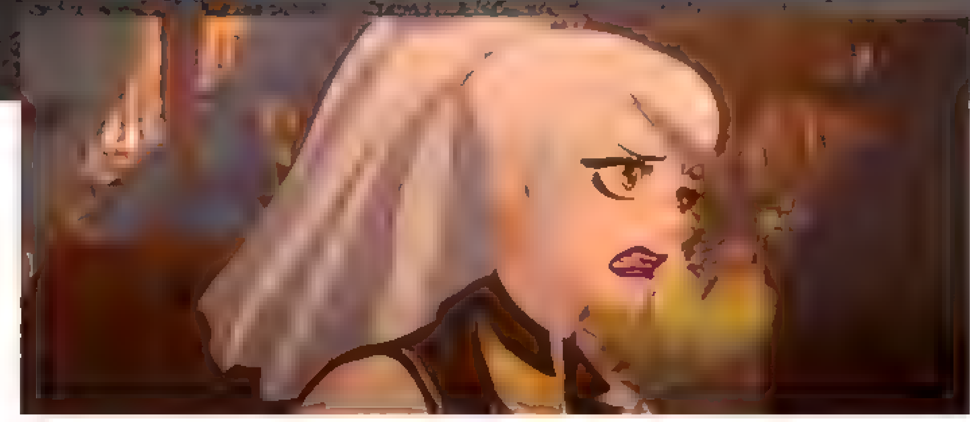
観衆に紛れていたペギースーはベルの正体に驚いていた。それから、小さく「あたしと、一緒じゃん」とつぶやくのだった。

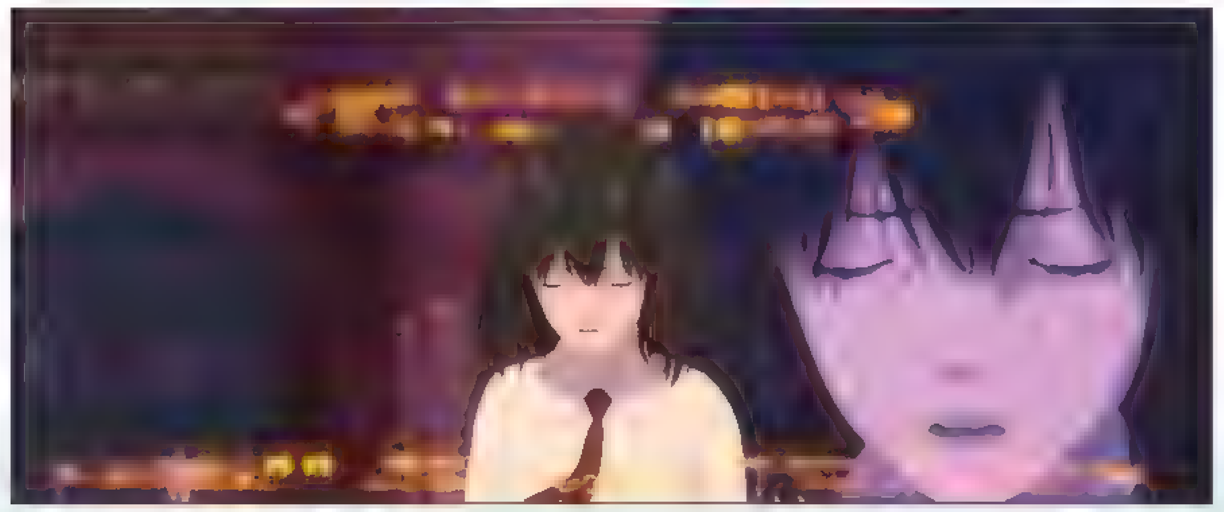
自習室ではヒロちゃんが「必死に守ってきた私たちの秘密が……」と頭を抱える。

そこでしのぶくんは、横から手を伸ばしてパソコンを操作して、ベルの曲を流す操作をした。

「すず、歌って」と。



きらめきの光　星のそれ
記憶は哀しい
瞬きそる　終われるほど
気を隠し、忘れたなら
ありふれ　戻らない
ここではりきれのない

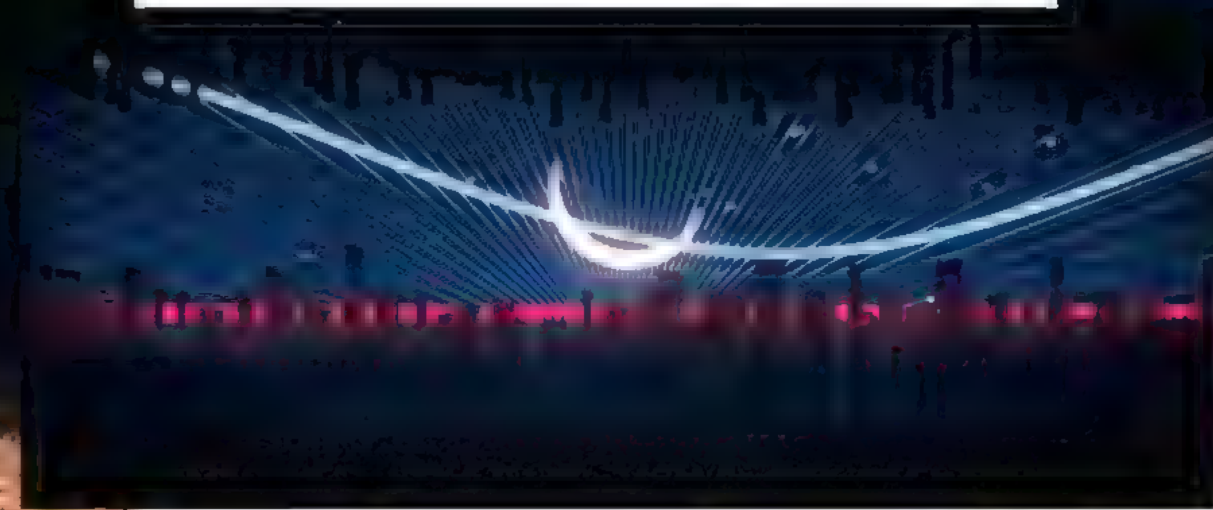


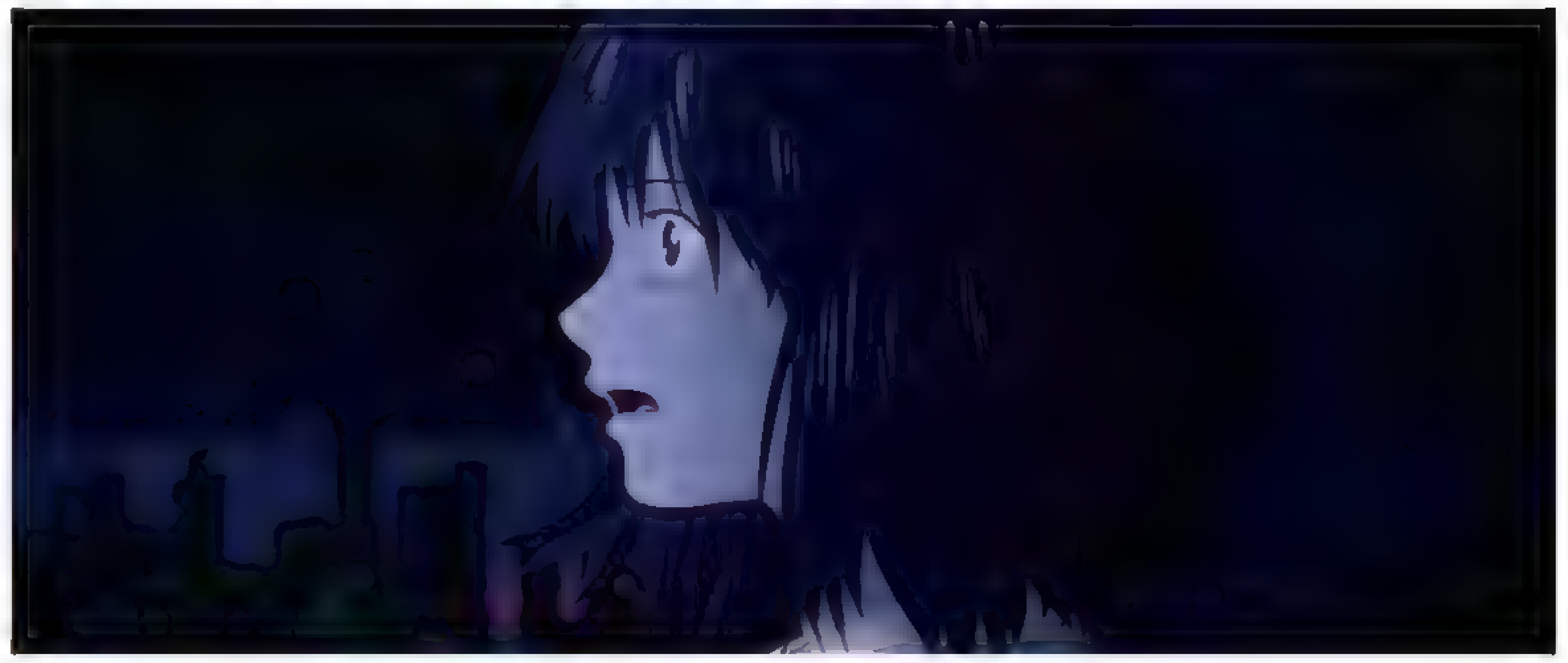



あいたい　あの心
闇の夜
ここにいるよ　とどいて
はなればなれの　君へ
目を閉じた時にだけ
会えるなんて　切ない
あいたい
はなればなれの　君へ





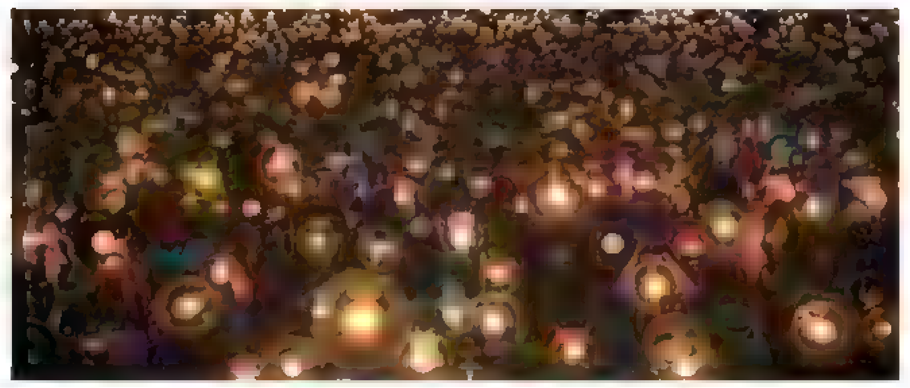




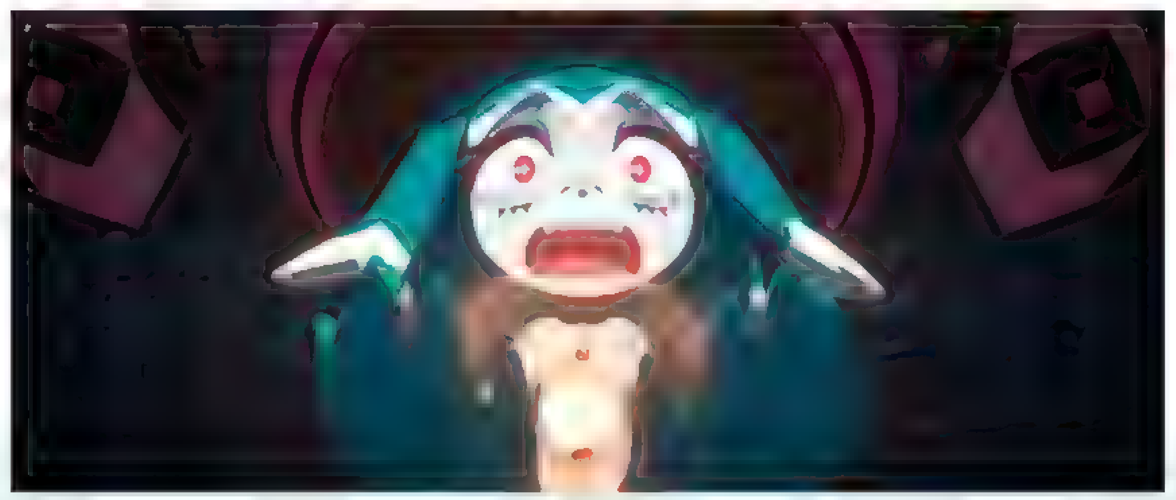
ラ









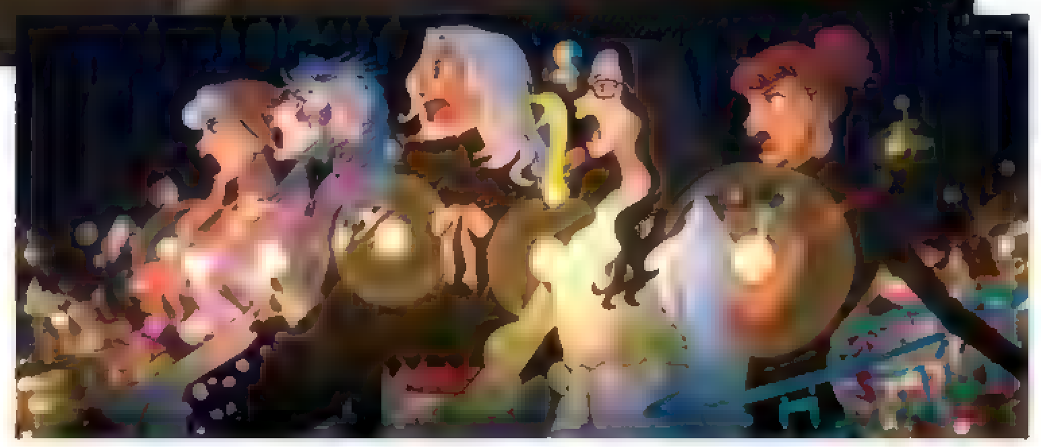












ベル!! 歌え!!



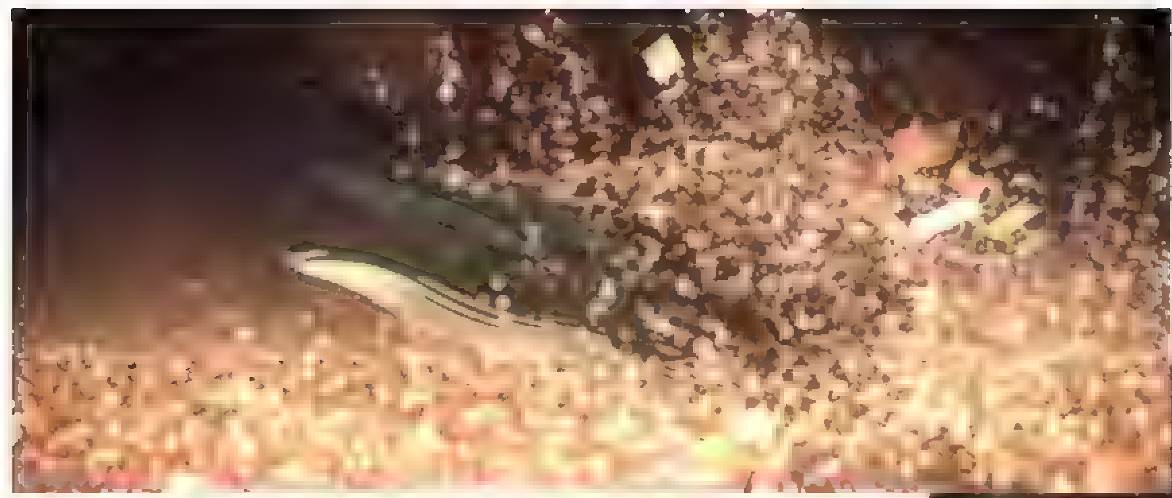
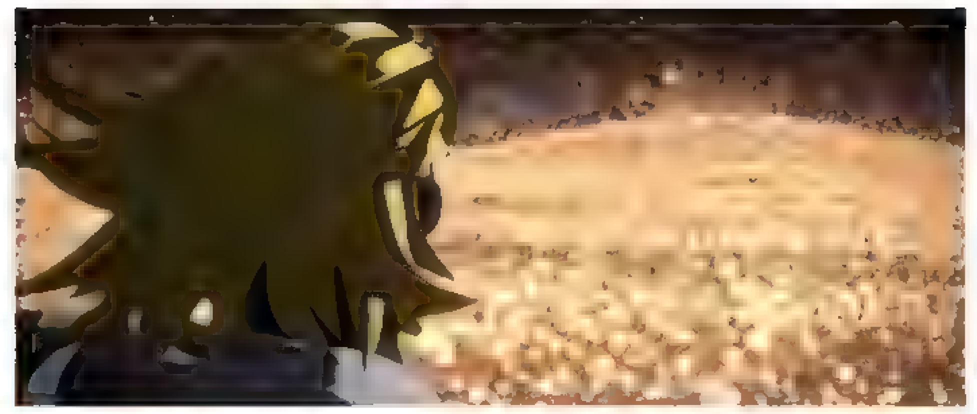


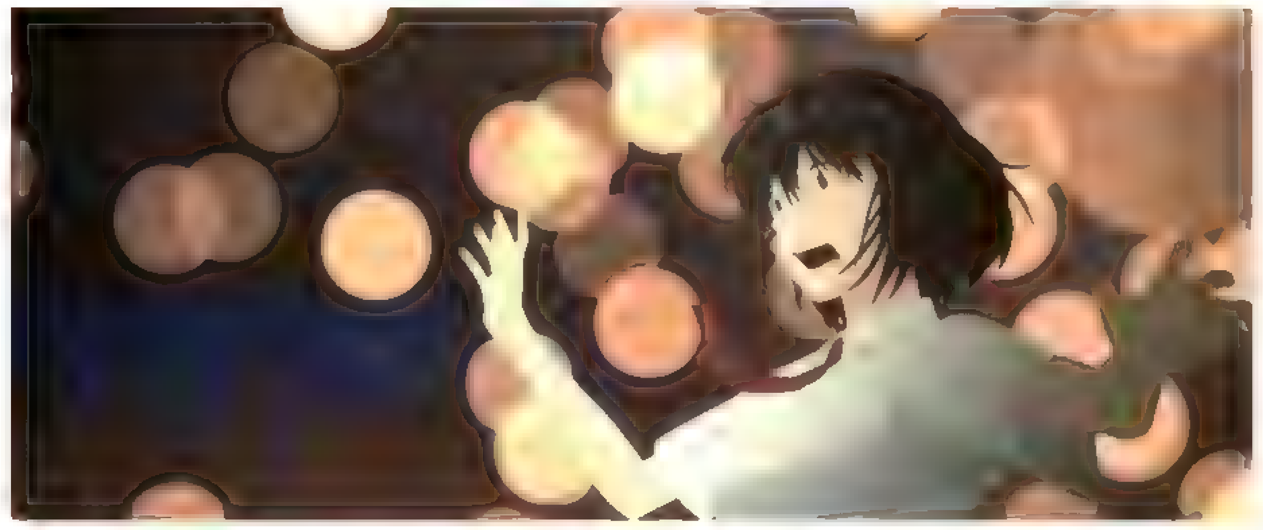
アンベイルされて歌うすずを、はじめは嘲笑する者もいた。けれど次第に、たったひとりに語りかけるような切実なすずの歌に誰もが引き込まれていく。

すずの心に浮かぶのは、母との記憶、竜との出会い、しのぶくんとの思い出……。

言葉にならない思いを「ラーラララー」とメロディーに乗せるすず。歌うすずの胸に小さな光が灯り、共鳴する〈As〉たちの胸にも灯る。それは、それぞれの胸の奥の悲しみや祈り、切なさの光だった。

そして、涙が溢れて歌えなくなったすずの背中を押すように、光の海の大合唱がはじまる。

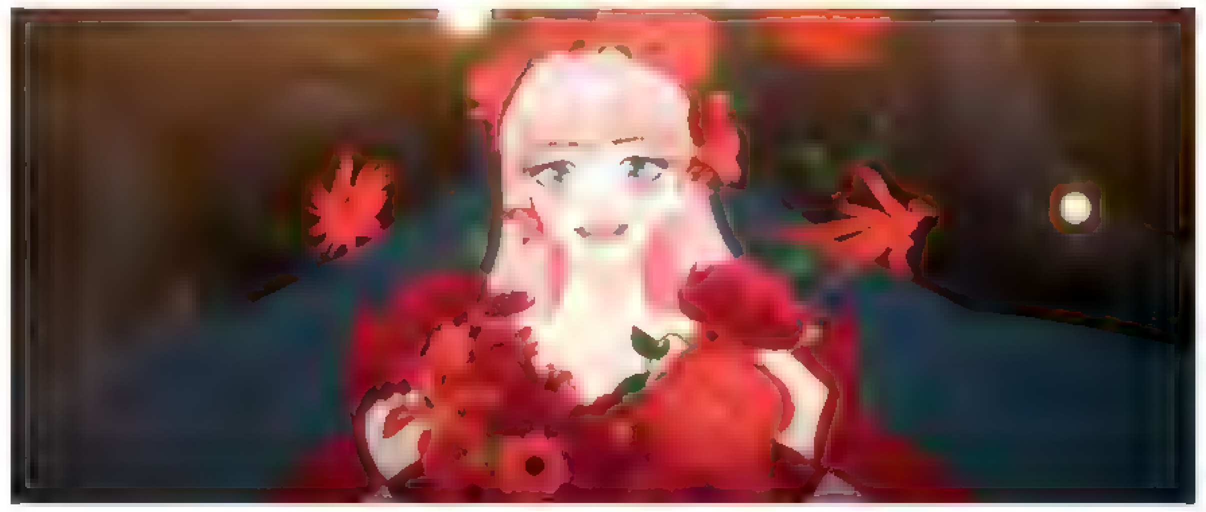








巡る時へ　みんなでと
悲しみと喜びの—
この世界は

日々見せた　空にさえ
星は光り　日が昇り
咲く花が　あるのは、







歌よ！　歌よ！　歌よ！
いつまでも響いて
喜びも
悲しみも
いつまでも



音楽の力

本作に欠かせない要素のひとつがライブシーン。楽曲、映像、衣装が一体となって我々の心を突き動かした。
それぞれどのように作られていったのか
楽曲ごとに紹介していこう

メインテーマ
常田大希(millennium parade)
Daiki TSUNETA

●つねた・だいき/'92年生まれ。長野県出身。「King Gnu」としての活動と、ミュージシャンだけでなく映像ディレクターやデザイナーも内包するプロジェクト「millennium parade」として活動。彼が紡ぎ出すたぐいまれなる音とリズムは、人々を魅了してやまない

世界中が熱狂するディーバに必要な熱量を

――今作へのオファーはどんな思いで受け止めましたか?

今回は映画自体音楽がテーマだったので、やはり構えました。普通の主題歌とは違う位置付けになりますから、ハードルが高いですよね。まず音楽にリアリティがなければダメだろ、と思いましたよね。

――主人公が歌う歌というだけでなく、世界が熱狂するディーバが作った楽曲としての説得力が必要になる。

それが音楽サイドに与えられた使命でしたね。アリーナとかフェスとか、デカい会場での自分の経験と照らし合わせて、ベル像に厚みを持たせていくのが俺の役割かな、とも。とはいえ、最初は誰が主人公役をやるのかもまっさらな状態だったので、どうなるんだろって思いながらでしたけど。

――それが中村佳穂さんに決まって。

満場一致でした。彼女だったら今作の命題を実現しうる、という圧倒的な説得力がありました。候補者には素晴らしい女優さんやミュージシャンもたくさんいらっしゃいましたが、彼女はオンリーワンだった。佳穂ちゃんは過去にmillennium paradeのメンバーでもある石若(駿)のアルバムに参加してたり、近い存在で。俺は面識があるくらいだったけど、同い歳で、ミュージシャンとして意識してたし、音楽界隈からしたら知らない人はいない存在でした。だから、彼女に決まって、曲作りもグッと具体的になって。彼女だったら、できるアプローチも相当広がるので、やりたいことが膨らみましたね。

――millennium parade名義の楽曲であり、すずが作る作中作でもある『"U"』。制作時における常田さんのアーティスト性と職人性のバランスは、どのようにとっていかれたのでしょう。

俺が映画や作品と絡むときは、いつもその点に向き合ってきたつもりなんですが、今回は歌い手が主人公なので、より如実に軸の置き方には気を遣いました。細田さんからもその辺りはお任せいただけたので、俺が思うこの作品で鳴らすべき音――そのヴィジョンとの戦いになりましたね。最初に出したものが個人的に気に入らなくて、自分でボツにしたり。トライバルなビート感、本能的に人を高揚させるようなリズムを入れたかったんですけど、最初のはパンチに欠けてたんですよね。あと、今回はドラムを入れてなかったり。いわゆるバンドサウンド、いわゆるポップサウンドとは違うアプローチで、ドラムライン(マーチングバンドなどで用いられるパーカッション・アンサンブル)を軸にしています。平たくいうと、コーチェラ・フェスティバルでのビヨンセのパフォーマンスと、ネット界隈から生まれたボカロ系のサウンドのハイブリッド、みたいなイメージかな。

――中村さんの歌、声の魅力とは?

彼女の歌声には、いい意味でとてもプリミティブな匂いがある。それを〈U〉の歌姫像とすり合わせていく作業をしていきました。彼女自身がね、ベルっていう女性を内包しながらレコーディングに臨んでくれるので、それを含めて構築して。歌うときの佳穂ちゃんは、完全にイタコ……巫女状態でベルを憑依させていて、声に求心力がものすごくあるんですよ。今作にはその力が必要だったんだけど、同時に、彼女が普段やってるような音楽とはまた違うアプローチをしなければと、たぶん音楽制作陣は、みんな試行錯誤したと思います。彼女はかなり本能的というかフィジカリティの強いスタイルだから、それと画面上、仮想世界のベルとのギャップをどう埋めるのか、とか。アニメーションの世界に、彼女の声の繊細なニュアンス、民族的なフィールを合わせていくのが難しかったですね。

――歌詞はどう紡がれましたか?

ベルが歌って違和感のない言葉という意味で苦戦しました。もともと自分の作詞はUKロックでいったらレディオヘッドよりはオアシスという感じで、あまりひねらないんですよ。なんというか、その人自身がその人の言葉で伝える感じ。自分が書く場合はね、たぶんそういうのしか書けない。だから、今回それをベルがどう歌うのかって思うと難しくて。キャラデザが髭面のおっさんだったら書きやすかったかもしれないけど(笑)。ニュアンスとしては佳穂ちゃんの普段の言葉の韻の踏み方とかを意識したかもしれません。あとは、自分の青春を思い起こして自分でもしっかりリアリティが持てる感覚を拾って。「ララライ」という歌い出しは、映画が世界進出していろんな言語になっても変わらない強さがあるフレーズを、と考えて、入れています。

――今作の要素でもあるネット上での人とのつながりについて、どんな思いがありますか?

俺自身、ネットには疎いんだけど、そろそろ関係ないとは言えないくらい日常にオーバーラップしていて。リアリティの重心が移り変わっているのを感じます。ここでしか生まれ得ない面白いこともたくさんあるのも事実ですしね。

――'92年生まれ、デジタルネイティブ世代とも言える常田さんや中村さんだからこそ今作に共鳴できたものもあったのでは、とも感じます。

たしかに若い頃から世界中の音楽を聴けて、なんなら作者にコミットもできる状況というのは、俺らの世代くらいから起きたことですね。新譜も旧譜も関係なく全ての音を並列に聴けて。シンプルにかっこいいとか、好きかどうかという受け止め方ができるのは、とてもポジティブな感覚で、たしかにそれは今作に活きていると思います。

――細田組への参加から得た刺激とは?

細田さんのコンテを読ませてもらった時点でしびれたんですけど、それから制作過程を垣間見る度に驚きがありました。今回、参加メンバーもすごいことになってるじゃないですか。俺もPERIMETRONで映像を作る側にもいるので、ここまでするものなのかと唸りました。映画という総合芸術、中でも長編アニメーション映画ができるまでに注がれる熱量を思い知らされました。細田さんと心おきなく祝杯をあげられる世の中になったら、いろいろ話したいですね。



"U"

Lyrics & Music: Daiki TSUNETA

マーチングバンドのような華やかでトライバルなドラムの響きから幕を開け、ベルが放つ力強い歌声に一気に体温が上がっていくかのような感覚に陥る一曲。作曲を担当したのは、ロックバンド・King Gnuなどでも活躍する常田大希のプロジェクト・millennium parade。細田監督から提示された「祝祭感」というキーワードを基に制作されたというが、観客をパレードに誘うような歌詞もあいまって、高揚感に溢れた一曲に仕上がっている。

ララライ
ララライ
誰も知らない
名も無い今を
駆けてゆくの
あの三日月へ
手を伸ばして

ララライ
ララライ
君を知りたい
声に成らない
臆病な朝を
例え何度迎えようとも

臍の緒がパチンと切られたその瞬間
世界と逸れてしまったみたいだ

眼に写る景色が
悲しく笑うなら
恐れず瞼を閉じて御覧

さあ!
皆さんこちらへ
どうぞ鼓動の鳴る方へ

さあ!
踵を打ち鳴らせ
どうぞ心の踊る方へ

さあ!
蜃気楼に飛び乗って
さかしまな世界乗り熟して

ララライ
ララライ
止まない
愛を知りたいと
願う御呪い
時を超えて
朝から夜まで

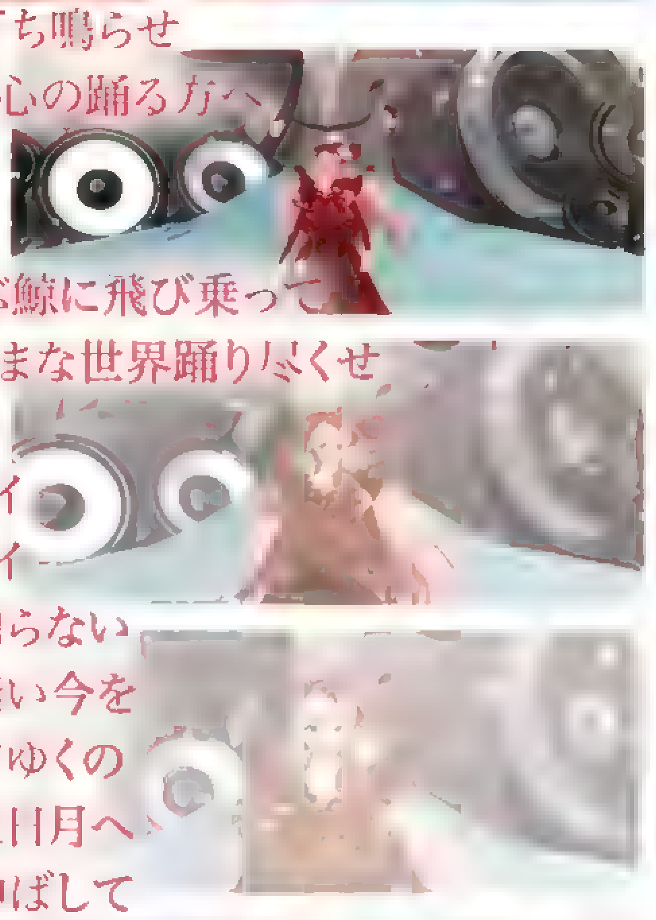
ララライ
ララライ
君を知りたい
何一つ見逃さぬように
時は誰も待ってくれないの

残酷な運命が
抗えぬ宿命が
考える間もなく
押し寄せ砂嵐で
前が見えなくたって
君を信じてみたいの
恐れずに一歩踏み出したら

さあ!
皆さんこちらへ
どうぞ鼓動の鳴る方へ

さあ!
踵を打ち鳴らせ
どうぞ心の踊る方へさあ

さあ!
皆さんこちらへ
どうぞ鼓動の鳴る方へ



さあ!
踵を打ち鳴らせ
どうぞ心の踊る方へ

さあ!
空飛ぶ鯨に飛び乗って
さかしまな世界踊り尽くせ

ララライ
ララライ
誰も知らない
名も無い今を
駆けてゆくの
あの三日月へ
手を伸ばして

ララライ
ララライ
君を知りたい
声にならない
臆病な朝を
例え何度迎えようとも

夢ならば
醒めないで
現実なんてさ
身も蓋もないから

時は誰も待ってくれないの













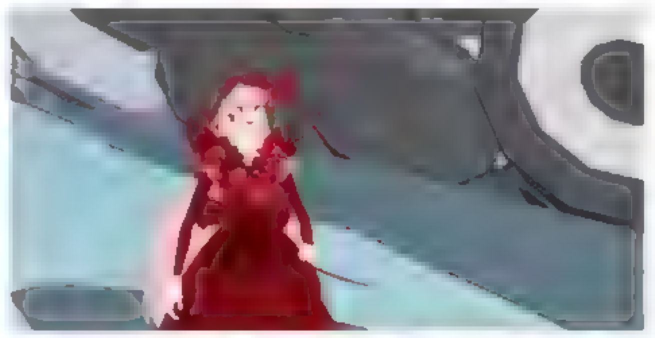
真紅のドレス

パッションをそのまま具現化したようなデザイン。ヘッドドレスから上半身は生花とペーパーフラワーで躍動感を演出。スカート部分の艶やかさは八重咲きのダリアを彷彿とさせる。

CG works S001 C003

歌唱時の表情とダンス

ダンスは、康本雅子（振付／モーションアクター）の躍動感を活かす為に、モーション・キャプチャーのベースにアニメーターが手作業で修正を加えた動画が用いられている。この手法を用いることによって歌とダンスのシンクロも完全になる。

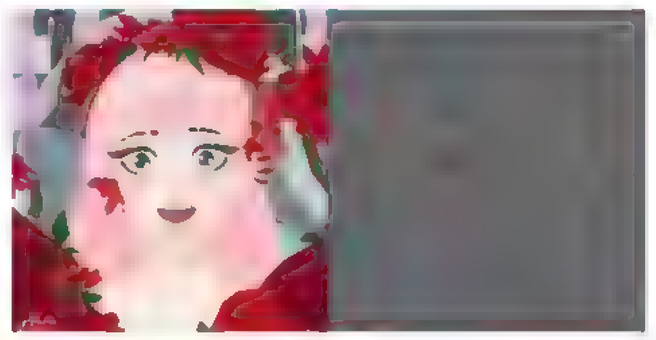




上はカメラ位置を決める作業画面。下は上のアングルで見たベル。こうしてベルと背後の位置関係を決める



全身の動きを作る作業画面。ベルのモデルに動きの支点となるリグが設定されている





ベルの表情を作る。まず上の作業画面でリグを設定、中村の表情を参考にして手作業で修正する



ベルの動きを作るMAYA（3DCGソフト）作業画面。左上に小さく表示されているのは絵コンテ、左下はキャプチャースタジオにいる康本、右下は歌っている中村を収録した表情リファレンス画面

衣装

篠崎恵美（edenworks）
Megumi SHINOZAKI

●しのざき・めぐみ／フラワークリエイター。edenworks主宰。さまざまなアパレルブランドや、アーティストとコラボレーションする。また、紙の花のプロジェクト「PAPER EDEN」は、国内外で活動している







モデリング

現場にも作品にも夢が詰まっている

——参加することになった経緯を教えてください。

「花をモチーフにしたドレスを」ということで、スタイリストの伊賀大介さんからお声がけをいただいたのですが、これまでも伊賀さんとは何度かお仕事をご一緒していて。今回は、実際の人物に花を挿したり、持たせたりというものではなくアニメーションになるものだったので、とても新鮮でした。私自身、花と服を融合させていくクリエイションは過去にもいくつも手がけていたんです。菊人形にインスピレーションを受けて、モードとかけ合わせてみたり。なので、今回の話も、すんなりイメージが湧いていきました。

——細田組への参加、という意味ではどんな思いがありましたか？

私はもともと『サマーウォーズ』が大好きで。家族とか親戚の小さな世界と、インターネット上の大きな世界がつながっていく感じがすごい！と思っていて。だから、今作はあのOZの世界観がもっと広がったような奥行きがあって、いちファンとして完成を楽しみにしながら臨んでいました。

——どんな発想からデザインを進められたのでしょう？

まずはベルがどんなキャラクターなのかをうかがって。すずの人物像とリンクさせる為、細田さんにはなるべく多くの情報を聞いていきました。あとは、画面上での他の要素と被らないようにする為に画作りのプランなども聞いていきました。単なる"花のドレス"ではなく、生命力や躍動感が感じられる方がベルが着るドレスにふさわしいと思い、そこからアニメーションにする方法で完成させていきました。

——2着のドレスを手がけられていますが、それぞれについて教えてください。

最初に、ベルの登場シーンの赤いドレスから作っていきました。強くて目立つ色の赤でいこうとなって、実際の赤いドレスに様々な種類の生花を胸元を中心に配置していきました。ガーベラ、スカビオサ、マム、ダリア……。〈U〉は仮想世界なので、非現実的に自由に発想できたので、生花だけでなく紙で作った花が飛び出したりもしています。

——力強いドレスですね。

唯一無二な存在感を出す為に、ドレスのベースのシルエットはシャープに、スカートはダリアの花を集め立体感を出し、大胆な動きもできるよう少し短めで足を見せました。クジラの上で歌うシーンだと聞いたので、負けないゴージャスさも出るように。小さいころからレオ・レオニの『スイミー』の絵本が大好きだったのですが、あのイメージをオマージュし、"ひとつひとつの小さなお花がたくさん集まってできた、パワー溢れるドレス"に仕上げました。花の強さと儚さが、ベルのイメージにリンクしていると感じました。

——対して、竜とダンスをするシーンでのドレスは、一輪の花がモチーフに。

『美女と野獣』をテーマにした作品ということで、バラはとても大切な要素なので、いろいろ試行錯誤しながら固めていきました。色はとても迷いましたね。大切にしたのは、ベルが竜に対してどのように接していくのか。本来のすずは引っ込み思案で派手なタイプじゃないけど、〈U〉の世界ではちょっと自分の理想像が出ているところがあるから、女性らしいピンク系もありかも、と考えました。美しい中に優しさも感じることができる、ペールピンクに仕上げました。

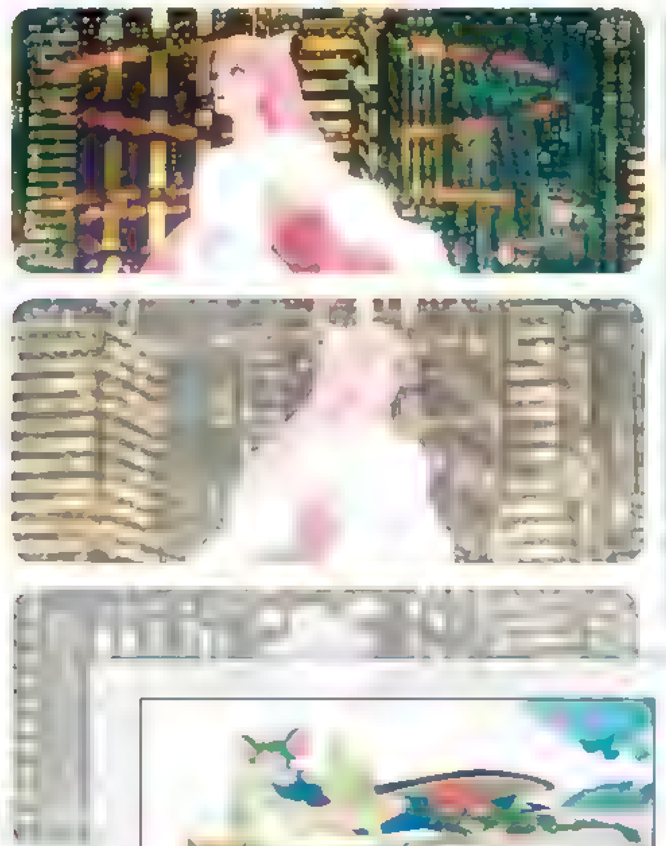
——フォルムにはどんな思いが？

ベル自体がお花に見えるようなデザインで、ドレスを着ている本人が花の中心というイメージです。おしべが胸元にあしらわれていて、身体を包み込む花びらは、咲き誇っているのではなく優しくまとっているような。

——今作へ参加したことで受けた刺激とは？

私は小さな頃、空想ばかりしていた子どもで、それが今の仕事につながっているところもあるのです。小さい花が集まってドレスになり、その花が歌声と一緒に世界を満たしていくみたいなことって、夢の世界ですよね。そんな素敵な世界が生まれていく瞬間に立ち会えて、私にとっては夢みたいな現場でした。もちろん、そこにたどり着くには大変なこともたくさんあるのですが、それぞれの思いを監督が受け止めて、またみんなで具現化していくのを垣間見て、本当に感無量でした。そしてアニメーションは、無限大だなって思いました。現場にも作品にも、本当にたくさんの夢と思いが詰まっているんです。





歌よ

Lyrics: Kaho NAKAMURA
Music: Ludvig FORSSELL

仮想世界である〈U〉を訪れたすず=ベルが、初めて歌う一曲。細田監督からは「ちょっと変わった歌」というオーダーだったというが、作曲を担当したスウェーデン出身のルドウィグ・フォシェルが生み出すユニークなメロディラインが強く耳に残る。母の死をきっかけに歌えなくなってしまったすずが、それでも「歌いたい」と願う——その強い思いが、言葉となってこぼれ出す。彼女の心情を切り取ったようにも聞こえる、歌詞もまた印象的だ。



モブの処理

モブ・シーンでは作業を効率化するため手前側に3D、遠景に2Dのキャラクターを配置する簡易的な手法が広く用いられている。しかしこのシーンでは逆に手前側に2D、奥に3Dが配置されている。まさに2D動画の高度な技術があって初めて可能な処理である。

CG works S019 C003

音楽

ルドウィグ・フォシェル

Ludvig FORSSELL

監督とのやり取りで研ぎ澄まされた音楽

●ルドウィグ・フォシェル／スウェーデン出身の作曲家。コナミ入社後コジマプロダクションに参加。『METAL GEAR SOLID V:THE PHANTOM PAIN』('15)や『デス・ストランディング』('19)の音楽を手がける。'21年、独立。『竜とそばかすの姫』は独立後、初の参加作品となる

——ルドウィグさんはもともと『デス・ストランディング』をはじめ、ゲーム音楽の世界で活躍されています。どういった経緯で本作に参加されることになったんでしょうか?

(音楽監督の)岩崎太整さんとは、以前からの知り合いで「一緒に仕事をしたい」という話をしていたんです。で、あるとき太整さんから電話をもらって、「こういうプロジェクトがあって、〈作曲村〉というコンセプトでやりたいんだ」と。そのときはどんなものを求められているのか、まったくわからなかったんですけども(笑)、僕自身、細田監督の映画が大好きだということもあって、ぜひぜひという感じでした。

——そのとき受けた第一印象というのは?

まずひとつあったのは、歌モノをメインにしたいということ。歌モノでも、例えば完全にミュージカル仕立てにしたり、あるいは実際にバンドをやっている人の話にしたり、いろいろ方法はありますよね。その中で、今回の『竜とそばかすの姫』は、ミュージカルではないんだけど、歌をポップスとして聴いてもらえるような、そういうものにしたい、と。そこはすごく面白そうだし、作曲家としてやりがいがあるな、と思いました。あと資料の中に〈U〉の世界の概要が書かれていて、ちょっと『サマーウォーズ』っぽいところがあるのかな、と。僕自身、細田監督の作品で一番好きなのが『サマーウォーズ』なので、そこに釣られたところはあります(笑)。

——少し楽曲の内容についてもうかがいます。まずはベルが初めて〈U〉の世界で歌う『歌よ』。これはルドウィグさんが担当ですね。

実は『竜とそばかすの姫』のプロジェクトで、最初に作ったのがこの『歌よ』です。僕は、曲によって作曲のアプローチがまったく違っていて——それこそ楽器を選んで、そこからアイデアを練ることもあれば、リズムから作ることもあるんですが、この曲に関してはベルが初めて感情を解放する場面でかかる曲。なので、直感的に作ろう、と。

——自分のインスピレーションを大切にしようと考えたわけですね。

『歌よ』の元になった曲は、実は以前、発表するあてもなく書いたまま、放置していた曲なんです。で、それを思い出して、今回用に作り始めたんですけど、やっていくうちにどんどん不思議な縁というか、「このためにずっと待っていた」みたいな感じになってきたんですね。もちろん、監督からのフィードバックを受けて、少し修正したり改善したりというプロセスはあるんですけど、ずっと自分の中に眠っていたものが、世に出る機会がようやく訪れた、みたいな感覚がありました。

——その『歌よ』を世界中の人がリミックスしていく場面でかかる『導き』も、ルドウィグさんがみずから担当されていますね。

最初は、いろんなアーティストの方にアレンジしてもらって、それを僕が監修するという方法も考えていたんです。でも僕自身、昔からいろんなジャンルで曲を書いているので、自分で作りたい、と。なので、ジャンル違いのアレンジを5~6曲分、全て自分で作って、組み合わせています。それも、僕はジャズピアノが弾けないので、ちゃんとしたミュージシャンの方を呼んだり、あるいはスウェーデンにいる自分の高校の友達に、最後の部分を歌ってもらったり(笑)。結果的に『導き』は、たくさんの人が関わった曲になりましたね。

——ルドウィグさんは他にもたくさん曲を書かれてますが、一番苦労した曲というと?

ベルの最初の大規模ライブシーンでかかる『Fama Destinata』ですね。この曲は監督の中でいろいろとイメージが変わったこともあって、何度も書き直しています。それこそ最初の頃はエレクトロっぽい方向性で作ったりしていたのですが、監督とやり取りする中で最終的にわかったのは「楽しい」ということ。それで、今あるブラスバンドが入ったジャジーな感じの曲になっています。

——紆余曲折の末に完成形に至ったんですね。

スウェーデンにいる高校の同級生にギターを弾いてもらったり、太整さんの知り合いにパーカッションを入れてもらったりして、今の形にようやくたどり着いた感じですね。しかも(中村)佳穂さんが最後に歌を入れてくれたことによって、また劇的に印象が変わりました。すごく面白い曲になったと思うんですが、そこまでの道のりは大変でしたね(笑)。

——ルドウィグさんにとって、印象的な映画の場面というとどこになりますか?

映画の冒頭30分ですね。というのも制作中、僕たち作曲家が見えているのは、あくまでも部分でしかないんです。効果音と音楽と絵が全部入った状態で、そのシーンの流れがどうあるべきか、本当の意味で見通せているのは監督しかいない。なので、ダビングの現場で最初の30分がつながった状態を見たときは、これはすごいものができたな、と。さすが細田監督はすごい才能だと思わされました。

CG works S022 C001



たくさんの衣装

ファッションショーのようにベルの衣装が次々と切り替わるこのシーンは、連続写真のような作りになっている。山下高明がデザインした衣装を次々と載せ替える作業は全て2Dによって行われている。

導き

Lyrics: Kaho NAKAMURA
Music: Ludvig FORSSELL

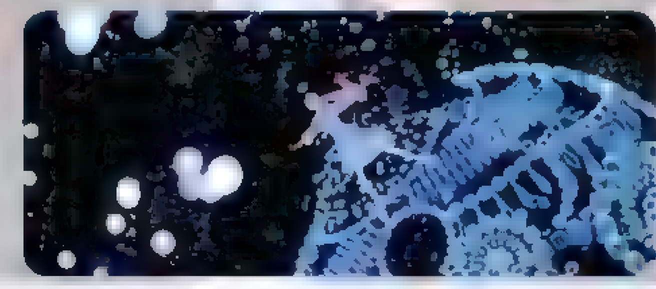
〈U〉の住人たちによってリミックスされた「歌よ」の数々。ジャンルをまたぎ、さまざまに変奏されながら、豊かに膨らみ、仮想世界の隅々まで伝播していく……。まさに今の時代のヒットのあり方を表しているようだ。



Fama Destinata

Music: Ludvig FORSSELL

〈U〉に颯爽と現れた新たな歌い手・ベルが初めて開いたコンサートの、1曲目として披露される楽曲。ジャジーなサウンドに合わせて、色とりどりに飛び交う光の渦は、50年代ハリウッドのミュージカル映画を思わせる。







衣装
森永邦彦
(ANREALAGE)
Kunihiko MORINAGA

●もりなが・くにひこ/デザイナー。「ANREALAGE」(アンリアレイジ)代表。大学在学中に服飾デザインをはじめ、'03年ANREALAGEとして活動を開始。'14年パリコレデビュー。その卓越したデザインは世界中の人々を日々魅了している

あらゆるボーダーを超えた美しさを

——参加することになった経緯を教えてください。

スタイリストの伊賀大介さんからお声がけいただきました。細田さんが次の映画で描こうとしているものが、僕のブランド「ANREALAGE」のコンセプトと近いんじゃないか、と。

——確かにA REAL(日常)、UNREAL(非日常)、AGE(時代)という意味を有するANREALAGEは、まさに今作の世界観に重なっていきます。

仮想世界の女性が身に着ける衣装ということで、いくつかラフを見せていただいたのですが、少し民族っぽい感じもありながら、どの時代にもとらわれない雰囲気で。自由なデザインを求めている、とのことだったので、時代も人種も超越した、あらゆるボーダーを超えた美しさを表現できれば、と考えていきました。

——細田組への参加、という意味ではどんな思いがありましたか?

細田さんの作品は大好きで、良い影響もたくさん受けてきていますので、関われてシンプルにうれしいです。ファッションの人間なので、細田作品とのはじめの出会いは、細田さんがディレクションされた村上隆さんとルイ・ヴィトンの映像でしたね(『SUPERFLAT MONOGRAM』)。ファッションではない文脈からいきなり登場したので衝撃を受けたのを覚えています。そのあと『サマーウォーズ』でガツンとやられて、『おおかみこどもの雨と雪』では自分が東京の国立市出身なこともあって、自身の原風景と重ねて号泣した思い出があります。

——今作で手がけられたベルのドレスは、どんな発想からデザインを進められたのでしょう?

まず、「変化」があるものを目指しました。服自体が多面的で、見る人、場所によって違って見えるものにできたら、と。現実では難しいメタモルフォーゼも、アニメーションなら表現できる。形がどんどん変化したり、スケールが変わったり、何億通りのバリエーションになっていくようなものを考えていきました。

——パッチワークやビーズのモチーフなど、ANREALAGEならではの意匠が映えています。

過去にパリコレクションに出展した現物を基に、それを3DCGでモデリングし直して、何パターンか提示したりしていきました。ドレスに使っていたビーズは、太陽の光に当たると真っ黒に見えるんですね。それの現物を細田さんにお見せしたとき、たくさんの人がベルに光を当てることで、ドレスがその光を反射して、それぞれの美しさを投射していく……というイメージに置き換えることができる、と話されていたのが印象的でした。また、パッチワークのドレスは、球体をモチーフに、あらゆる身体を超越する形としてデザインしています。全体として、無数の要素が集まってドレスができている、というメタファーを描けたらと考えていたので、パーツ数はとても多いです。どちらのドレスもパーツ数としては5000パーツくらいにはなっていますね。小ネタとしては、イヤリングが「A」と「N」を重ねたANREALAGEのロゴになっていたりも。

——3DCGはこれまでのデザインにも取り入れられていたのでしょうか?

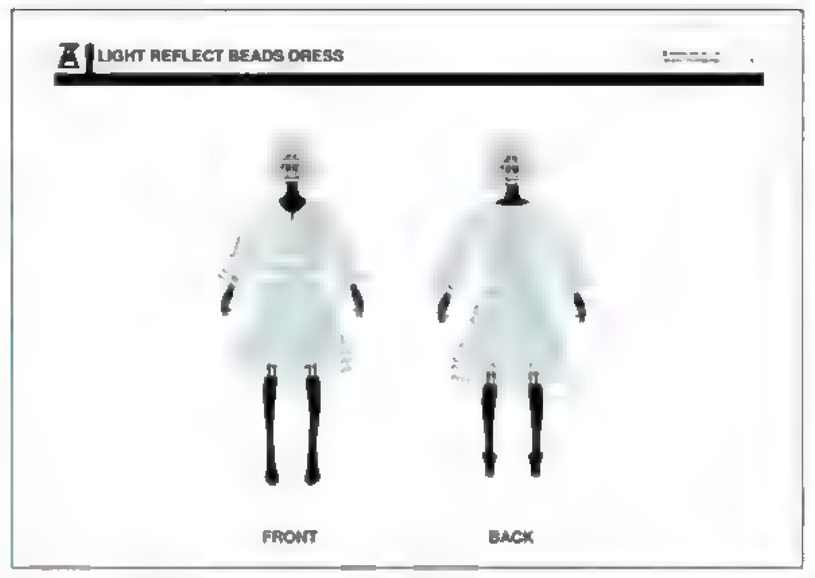
実はそこにも巡り合わせがあって。去年の1月ごろ僕はミラノにいたんですけれど、コロナの問題があがってきて、今後フィジカルでの作業を進めづらくなるかもしれない、という状況になって。それで3Dを取り入れたんですね。そうしたら3月にこの映画の話が届いた。今期のコレクションも3Dでデザインを起こしていますが、3Dを取り入れているアパレルは、まだほとんどありません。ちなみに、うちの3Dの骨子は、建築家に作ってもらったものなんです。例えば、山のように大きなドレスを作ったりもしたのですが、そのあたりは、ほとんど建築物としての見地からフレームを組んでいただいていますね。

——今作へ参加したことで受けた刺激とは?

『竜とそばかすの姫』は、人と人との距離はどうなっていくのかと、あらゆる人が考えている現代、そのど真ん中を貫く作品だと感じています。みんなで集まって布を触って作るというファッションの基本が成り立たない今だからこそ、新しいプラットフォームをしっかり作ることが未来につながるのだと考えさせられました。ファッションというのは自由の産物であり、新しいものを作っていくことが非常に大切な世界なのですが、現実的な制約に創造が止められてしまうこともある。でも、アニメーションの世界においてはその制約がとっぱらわれるので、自分のビジョンとしても可能性を広げられた感覚があります。物質として存在していなくとも、ベルのドレスは多くの人の心の中に残ると思いますし、そこにファッションを感じてくれる人がいたなら、本当に嬉しいことだと思います。

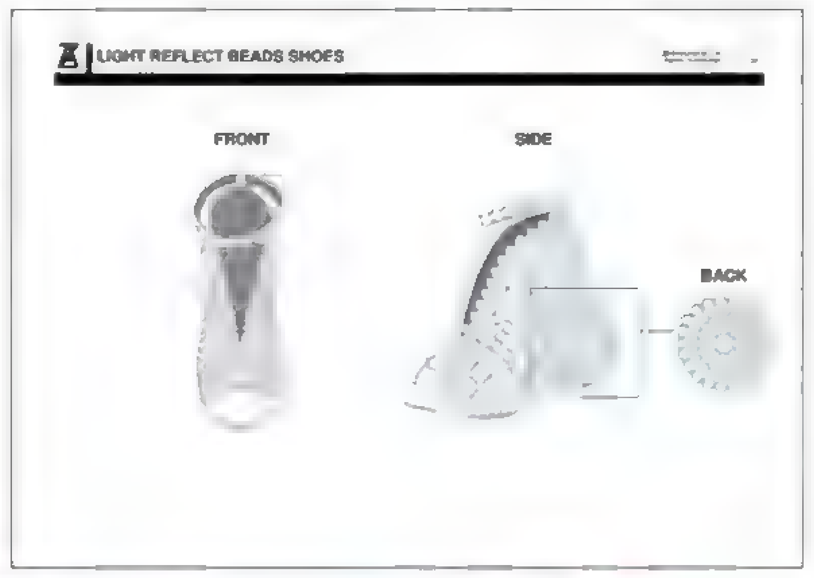
ビーズドレス&ヘッドドレス

ANREALAGEが、2019SSパリコレで発表したドレス「CLEAR」などのイメージを動的に発展させたデザイン。無数のクリスタル・パーツが3DCGアニメーションの世界で映える。

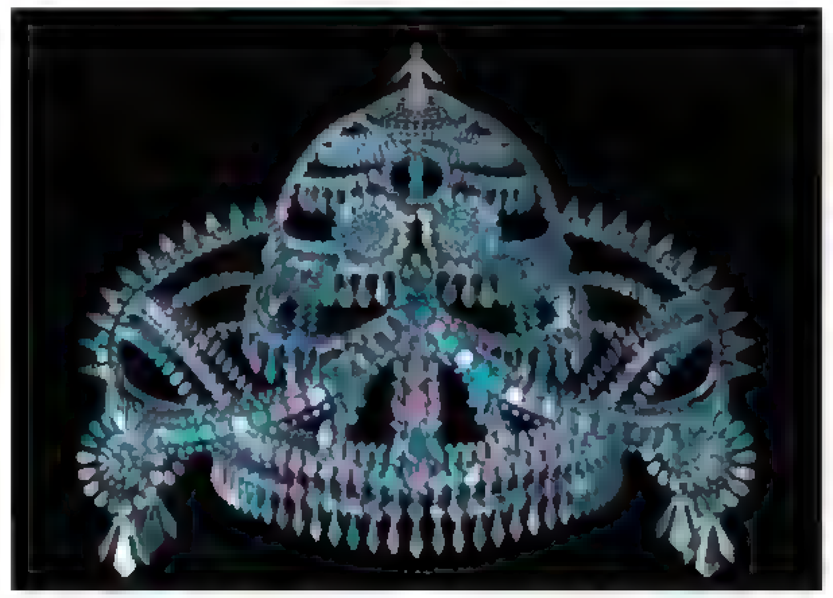




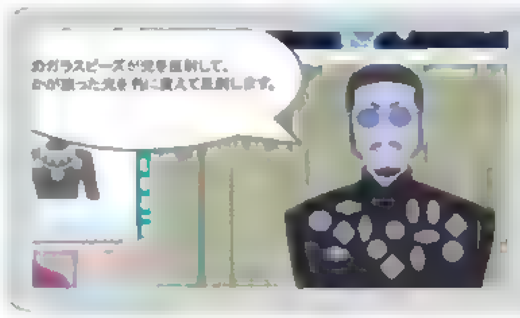




ドレス本体、ヘッドドレス、靴のデザイン画。ヘッドドレスは実在するサンプルを使い打ち合わせを進めた



建築家とのタッグで構築されているANREALAGEの3DCGフレーム。荘厳な建築物のようなドレスだ



本編のどこかに森永をイメージしたデザイナーが登場する。どこにいるか探してみよう



モデリング

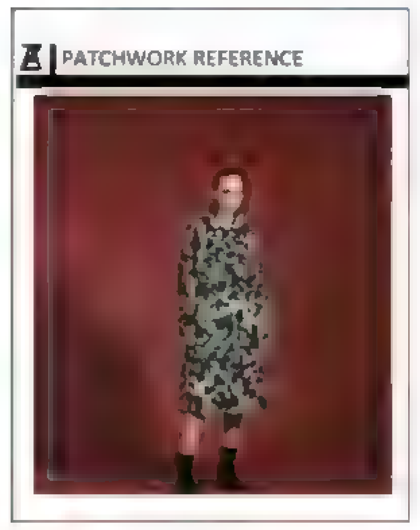
パッチワークドレス

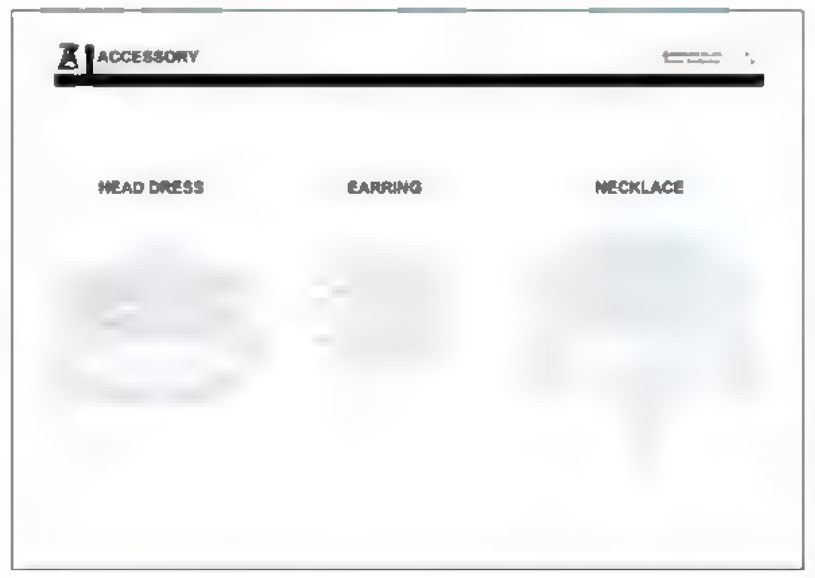
ビーズドレスの一粒一粒が液体のように溶けて、ステンドグラスのように変化した光のドレス。パッチワークの各面が光をランダムに反射して、水面のような美しさもある。











パッチワークドレスを着用する際に着けられるアクセサリーたち。どれも繊細なデザインばかりだ





モデリング



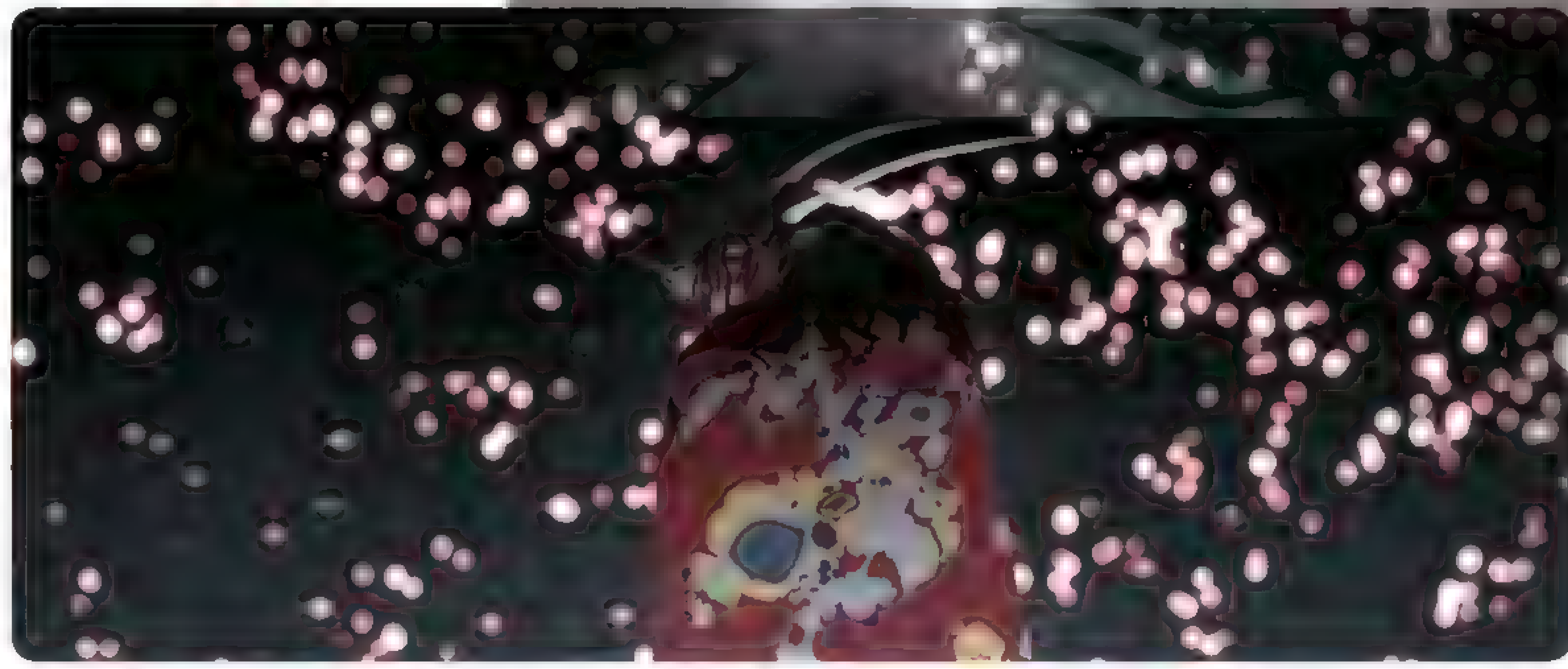




心のそばに

Lyrics: Mamoru HOSODA, Kaho NAKAMURA, Taisei IWASAKI
Music Taisei IWASAKI

竜の居城を再び訪れたベル。彼女は心を固く閉ざした竜に向けて優しく歌いかける……。この曲は、すずが合唱隊のメンバーとの会話からラブソングを作ってみようと思い立つところが起点になっているが、完成した曲はラブソングというよりも、二人の孤独な魂が共鳴する、そんなイメージの楽曲に仕上がっている。すずの竜への秘めた思いが結晶したような美しく切ない歌詞、切々と訴えかけるような中村佳穂の歌声も心に迫ってくる。



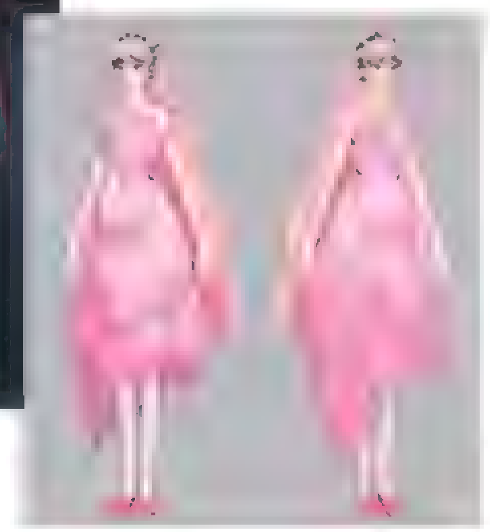
竜

Music Yuta BANDOH

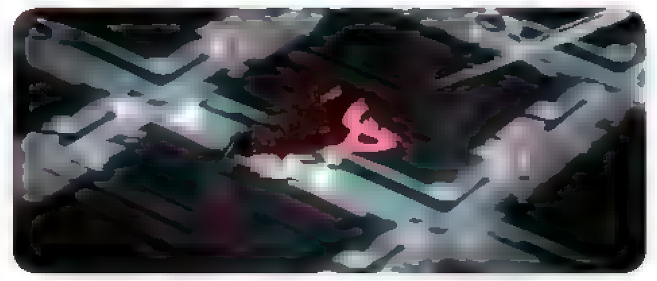
ベルのコンサートに乱入してきた竜と自警団・ジャスティスのバトルシーンに流れる、チェロの独奏曲。荒々しくも性急な弦の響きの中にも、竜という存在が抱え込んでいる痛みや悲しみが内包されているように感じる。またこの曲で使われたモチーフはその後も、竜やその正体である恵の登場シーンに形を変えながら登場する。







モデリング







音楽 坂東祐大

Yuta BANDOH

●ばんどう・ゆうた／'91年生まれ、大阪府出身。作曲家、音楽家。東京藝術大学、同大学院修士課程作曲科を修了。作品はオーケストラ、室内楽からシアター・パフォーマンスなど多岐に渡る。'16年Ensemble FOVEを創立。多彩なアートプロジェクトを展開。映像作品の音楽も本作のほかに映画『来る』('18)、TVドラマ『大豆田とわ子と三人の元夫』('21)などを手がける

画と一緒に聴くことでさらに広がるサウンド

――坂東さんは、岩崎（太整）さんと以前からのお知り合いだったそうですね。

最初は『ユーリ!!! on ICE』です ね（坂東は別名義で音楽に参加）。「ユーリ!!!」のメインエンジニアで、今回の『竜とそばかすの姫』でもエンジニアをしていただいたmomo（佐藤宏明）さんを介して知り合ったんですが、以来、先輩であり、友人であり、お兄さんであり、みたいな関係で（笑）。これまでも一緒に仕事をしたことは何度かあるのですが、もしかしたら一緒に名前が並んでクレジットされるのは今作が初めてかもしれないです。

――そんな岩崎さんからの依頼で今回、参加されることになったと思うんですが、具体的にはどういうオーダーだったんでしょう？

竜周りの音楽をお願いしたい、ということでした。途中でいろいろとシーンごとの担当がフレキシブルに入れ替わったりしたので、全部が全部、僕の担当ではないのですが、竜が出てくる場面は基本的にお願いしたい、と。そのうえで、最初に着手したのが『竜』という曲ですね。

――竜が初めて登場するシーンでかかっているチェロの曲ですね。

チェロになったのは、監督からのリクエストですね。この場面は竜がジャスティンたちと戦う場面なので、おのずとテンポの速い曲になる。そこから自然とある程度、曲の方向性が見えてくるんですけど、それと同時に、物語の核となる竜は後半のシーンにもたくさん登場する。なので、他の登場シーンでも発展できるようなモチーフを作る必要がありました。

――『竜』に出てくる旋律は、他の曲にも形を変えながら登場しますね。

やっぱり特段音楽に注意していなくても作品内で統一感がないと違和感を感じると思うんです。そこはある程度、音楽的に一貫性というか意思がないとまとまらない。フィルムスコアリングの面白さは、そこにあると思うんです。だから『竜』という曲を作る過程で、彼の気性の激しさだけではなくて、抱えている悲しみや痛み、ある種の暴力性みたいなものを含んだモチーフを見つける必要があった。そこがまず大変だった気がしますね。

――そこから本格的に楽曲制作に入られたかと思うんですが、振り返ってみて、一番手応えを感じたのはどの曲でしょうか？

たぶん『竜の城、燃ゆ』ですね。タイトル通り、城が燃え落ちるシーンでかかっている曲なんですが、個人的に『竜とそばかすの姫』の中で、この曲が一番ハマったなという感じがあります。この曲はフルオーケストラで録音しているんですけども、ただ音楽だけ聴いても、なんのこっちゃわからない（笑）。画と一緒に観ていただくと、その迫力が伝わるというか……。さっきお話しした『竜』のモチーフをうまく展開させることもできたし、エモーショナルなカタルシスも達成できたかなと思いますね。

――今回、相当大きな規模のオーケストラで録音されたそうですが……。

僕が主宰しているEnsemble FOVE（アンサンブル・フォーヴ）のメンバーを中心に、80人規模のオーケストラで録音しました。ただ、この規模のオーケストラが録音できるスタジオって、日本にはそうそうないんです。なので、所沢にあるホールをお借りして録音することになったんですけど……。やっぱり映画館のような響きがする場所で録ることが大事なんですよ。特に『竜とそばかすの姫』は音楽が非常に大事な要素になっているので、リッチな環境で録ろうというのはありました。

――実際にいい環境で聴くと、音楽の力に圧倒されるところがありますね。

単に高い音から低い音まで出ていればいいというわけではなくて、ちゃんと音を調整して録ることが重要なんですが、そこでは佐藤さんの尽力がすごく大きかったと思います。しかも佐藤さんは今回、音楽だけではなくて、セリフの調整も細かくしてくださって。音楽のエンジニアがそこまでやるのは、かなり異例なことなんですけど、結果的にトータルですごく聴きやすい音響デザインになっていると思いますね。ハリウッド映画の音のレンジ感というのは、こういうものなんだという感じがしました。

――なるほど。

なので、サウンド面ですごいものができたなというのが、一番の収穫ですね。ここまで強度を持ったサウンドが作れたことは、今後を考えても大きなレガシー（遺産）になるんじゃないかな、と。しかもそれを、細田監督の作品で達成できたのがすごく嬉しくて。日本の実写映画だと、なかなかこういうことをやるのは難しいんですけど、でもアニメーションの場合はその幅が広がる部分がある。普段できないようなことも、試してOK！みたいなところがあるんです。そういう意味で『竜とそばかすの姫』は、もちろん演奏も素晴らしいものになりましたし音楽もいいものができたと思うんですけど、加えてこれだけリッチな音響の作品が国内で、しかもコロナ禍でも作ることができた。そこが一番大きかったんじゃないかなと思います。







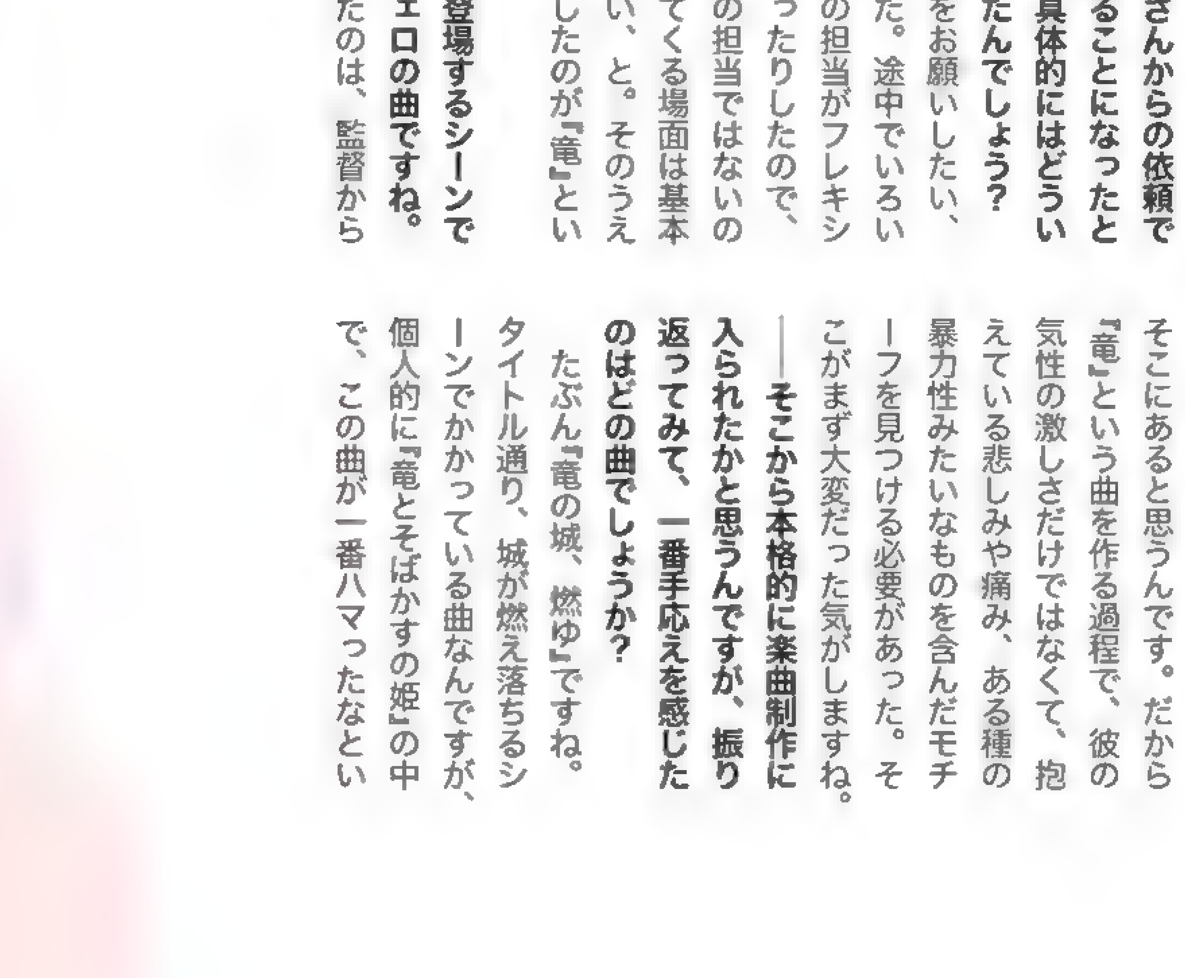


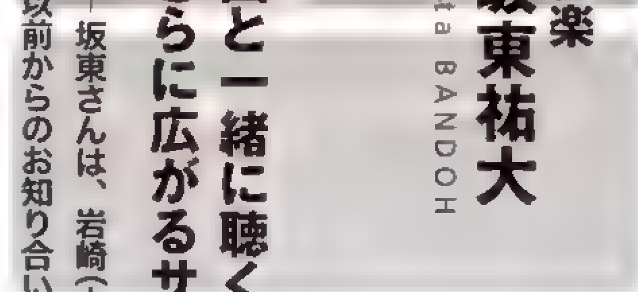




バラのドレス

ベル自身が一輪のバラの花というイメージから生まれたデザイン。現物でサンプルを仕立てることで、例えばウエストのギャザーの豊かさなど、絵空事ではない説得力を与えている。



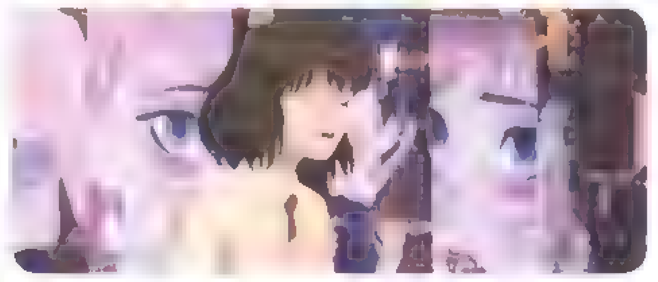


Mamoru HOSODA

当初はダンスシーンということもあって、[illegible]拍子の曲を作ってみたんです。けれども、岩崎さんと話していて、ワルツってなかなかラブソング的なものにならない。ある種のダンスミュージックになってしまって切ない感じが出てこなくて、さてどうしようか、みたいな話にはなりました。かといって、暗すぎたり切なくなりすぎたりするのも困る。試行錯誤を曲も歌詞も繰り返していくうちに、ラブソングというよりは相手のことを理解していくプロセスと考えて共感しあっていく、とまとめたらうまくいきました。ダンスシーンは「惹かれ合う」ととらえるのではなく、「共感して距離感を埋めていく」ということに落ち着きました。こうして八分の六拍子の曲が完成しました。





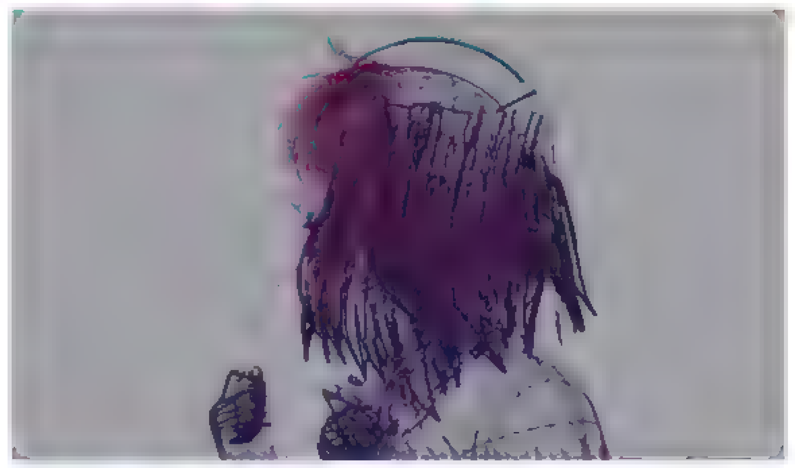








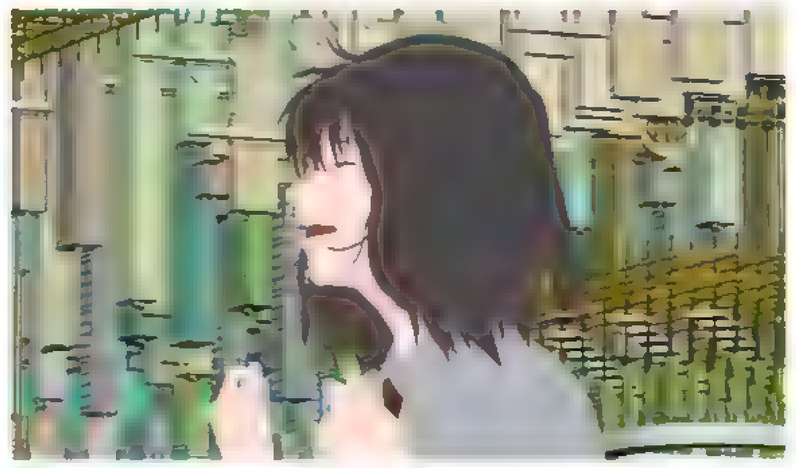
CG works　**S082 C022**



ワイヤーフレーム



髪リクあり



動画　画面処理前

手作業で細かく表情を付ける

アンベイルしたすずが歌う場面は、元々3Dライクなデザインのベルと完全に2Dのキャラクターであるすずとの間に違和感が生じないように川村泰が最終的な修正を担当している。例えば口の動きも、ベルが中村とリップシンクを取っているのに対し、すずは2Dアニメと同じ口パクの方法で動かされている。顔の立体も、横から見た口はあくまでも2Dアニメ的な表現になっている。こうした細かな修正を手作業で加えることによってすずの歌は初めて観る者の心に迫って来るのである。

完成画像



はなればなれの君へ

Lyrics : Mamoru HOSODA, Kaho NAKAMURA, Taisei IWASAKI(Part1)、
Mamoru HOSODA, Kaho NAKAMURA(Part4)
Music: Taisei IWASAKI

クライマックスのひとつである、アンベイルしたすずの歌唱曲。自分がベルであることを証明しようと、すずは遠く離れた恵たちに歌いかける。「あいたい もう一度／胸の奥 ふるえてる／ここにいるよ とどいて」。彼女の小さいけれど確かな歌声は〈U〉の住人の、そして観客の心を揺り動かし、世界の隅々まで広がっていく……。ネットで募集され、世界中から集められた歌声が作り出す圧倒的なハーモニーが、最大の聴きどころだろう。

中村佳穂
Kaho NAKAMURA

各々のアプローチを受け止める楽しい時間

―劇中でベルが歌う楽曲は、4人の作曲家たちによって豊かに構築されています。

他者と音楽を作っていくのが大好きなので、皆さんのアプローチを受け止めていくのは、本当にめちゃくちゃ楽しい時間でした。私の音楽を理解してくれている方ばかりで、実際レコーディングも「佳穂ちゃん、まずは好きにやってね。はい、じゃあ、スタート！」という感じで、のびのびとやらせていただけました。ただ、映画音楽ということで、これまでの自分の規模感とはスケールが違う部分も多々あって。音楽監督／音楽の岩崎太整さんに「佳穂ちゃん、フルオケはさすがに普段やってないでしょ？ 絶対びびらせるからね〜」とかって煽られながら(笑)、いちミュージシャンとして刺激を受けながらやっていきました。電子楽器とフルオーケストラで構築した日本語の音楽を、映画館の環境で聴けるのは、すごく稀有な機会だと思うんです。

―各曲について伺います。まずは、メインテーマの『U』。millennium paradeの常田大希さんとの制作について教えてください。

常田くんはもともとフェスとかでよく顔を合わせていたのですが、ゆっくり話したのは初めてなので、ご一緒できてすごくうれしかったです。やっている音楽は違っていても、同い年ということもあり根底で考えてることが近かったので、一緒にチームっぽいクリエイションができたのではと感じています。レコーディングの雰囲気はピリッとしてるんですけど、それはリスペクトとしての緊張感で。millennium paradeの打楽器や鍵盤には友人もいますし、余計なところは気負わないで、クリエイティブに没頭できました。「よし何か飯食ってから、もう1テイクやろうか」「いいよ〜」みたいな。ミュージシャン同士楽しくできました。

―すずが初めて〈U〉で歌った『歌よ』。ルドヴィグ・フォシェルさんはいかがでしたか？

最初にすごく珍しいメロディを送ってきてくださって。なんていうか、別に変なことをしようと思ってないのにあのメロディが作れてしまうところが、彼の音楽の魅力なんです。生まれた環境とか、いろいろ違うところが感覚の違いを生み出しているんだろうけれど、それを重ね合わせていくのが、とても楽しかったです。個人的には、私がゲーム好きで、ルドさんが音楽を手がけているゲームソフトのファンだったりもするので、どんなサウンドメイキングをされるのか、ソフトは何を使っているのかって、すごく興味深かったです。

―岩崎太整さんの作曲の『心のそばに』『はなればなれの君へ』について教えてください。

太整さんがメインで作っているのですが、坂東祐大さんやルドさんも参加されています。太整さんは、私の新しい引き出しを引っ張り出そうと、ずっと考えてくださっていて。その上で、歌い方は強制せず、自由に歌ってね、って。私のやりたいことをアシストしてくれてる感じがありました。オーケストラ演奏には坂東さんが主宰されているEnsemble FOVEが入ってくださっているのですが、フルオーケストラのデータが届いたとき、本当に感動して。自分の歌がフルオケに支えられるという経験は初めてでしたのでうれしかったです。14型だから80人ほどの編成になったのかな。日本国内のレコーディングでは最大級の規模で構築されていて、それが映画のサラウンドで聴けるなんて、もうそれ自体、贅沢な体験ですよね。

―作詞はどのように固められたのでしょう？

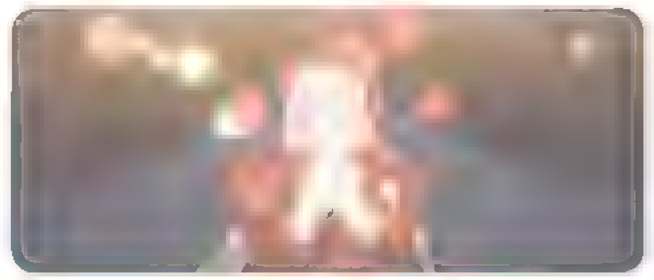
セッションみたいな形で進みました。原案は監督が書いてらっしゃるのが多いんですけど、『歌よ』は監督のコンテに書いてあった仮の歌詞をベースに、お題っぽく考えていきました。ちょっと変な歌い方する女子高校生なら、どんな言葉を紡ぐのか？って。お題から広げていく作業はすごく楽しかったですね。結果的に思った以上に素直な歌詞になっていきました。

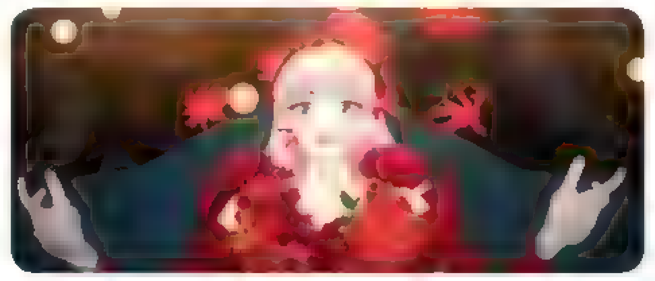
―ベルとしての歌入れでこだわられたことは？

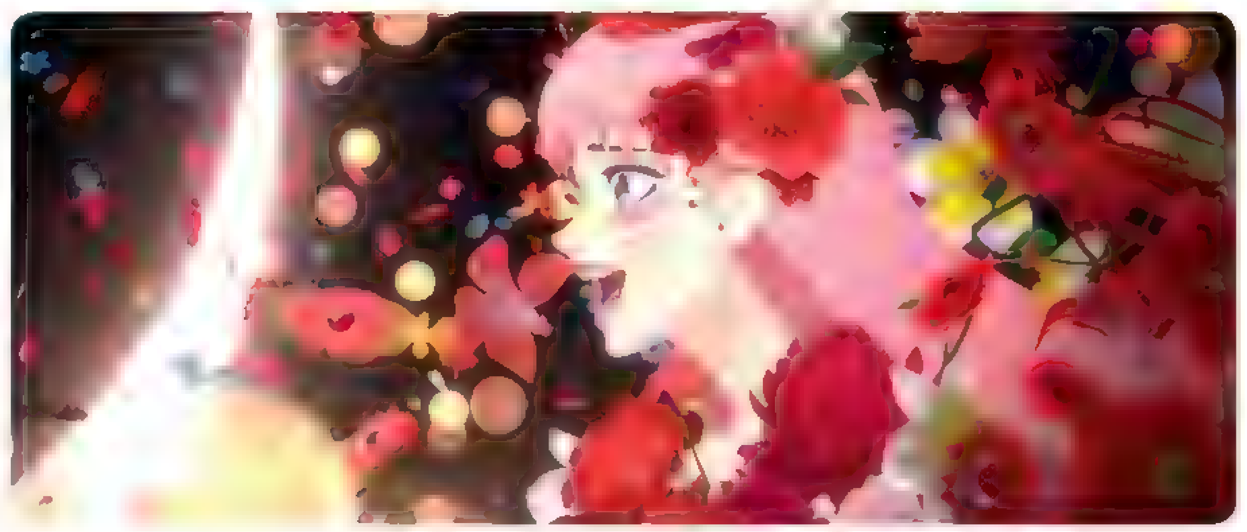
ベルの歌って「変な歌だけどすごい」って〈As〉たちに言われている印象が強くて。「最高にいい歌！」だけじゃなくて、「よくわからないけど、いい」ってなるということは、歌にひと癖ふた癖あるってことなんだろうなって思いました。自分のことを「絶世の歌姫」だとは思ったことはないけど、「変」っていう自負は私にもあったので、じゃあ、そこに向けての組み立てはできるかも、と。濃密なアフレコのあとにレコーディングの本番があったので、すずはすずらしく、ベルはベルらしく歌えた感触はあります。

―〈U〉の世界でアンベイルされたすずが歌うシーン、最後に感極まってもらす「歌……歌！」が最高です。

もらしてましたね(笑)。監督が「よくぞひねり出してくれた」とおっしゃってくださった箇所です。本当に、歌の映画になりました。

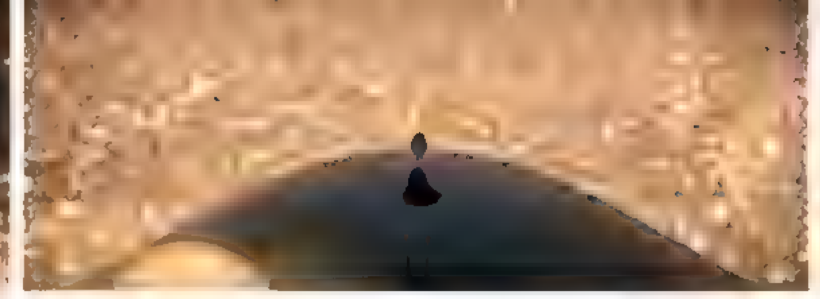






Mamoru HOSODA

ライブ感をどう[illegible]すかということがすごく課題となったシーンでした。CDに収録される曲ってちゃんと歌を録っているんですけど、作品ではすずが泣いて震えながら歌っているシーンで、しかもそのライブに立ち会っている感じ[illegible]なる。そこで、ひとつのアイデアとして「すずに共鳴する観客の歌声を、世界中の人からもらおう」というのが出てきました。音楽収録に参加した人や、公式サイトで募集した音声を出す。それがすごい効果を出したんです。いわゆる通常のレコーディングじゃないんですよね。実際に〈U〉に接続してすずの歌を聴いて、立ち会ってることと同じことで、虚実入り交じったような[illegible]がライブ感につながりました。中村さんにも、"生っぽさ"をやりすぎないようにしてもらったり、バランスを取りながらかなりのテイクを録ってもらいました。





"理解"することで深まる表現を追求して

音楽監督／音楽 岩崎太整 Taisei IWASAKI

●いわさき・たいせい／'79年生まれ。数々の映画、ドラマ、CM等の音楽を手がける。アニメーションでは『血界戦線』('15)『血界戦線＆BEYOND』('17)『ひそねとまそたん』('18)など

コンセプトは"作曲村"全員野球で臨んだ作品

——実は今、ちょうど音響の最後の詰めの作業の真っ最中とのことですが、まず最初に参加の経緯からうかがえますか？

　プロデューサーの川村元気さんからある日、神妙な声で「相談がある」と、電話をもらったのが最初ですね。細田さんの新作で、音楽モノをやることは決まっているんだけど、曲がまだない状態だからコンテを進められなくなってしまった、と。「どう進めるか相談に乗ってほしい」という連絡だったんです。で、その時点でできていたところまでコンテを送ってもらって読んでみたんですが……。確かにこれはコンテが進められないのも当然だな、と思いました。というのも、物語において歌が重要なパートを担っていて——少なくとも、ここでかかる歌がどういうトーンの曲なのか決まらないと、ここから先には進めないな、と。

——そこから打ち合わせに臨んだわけですね。

　実は『竜とそばかすの姫』の話とは別に、以前から"作曲村"というコンセプトで作品を制作してみたかったんです。作曲家が何人か参加しているんだけども、いわゆるコンピレーションみたいな形ではなくて、有機的に作家同士がつながっている。そういうことができないかな、と。それで打ち合わせのときに、自分の考える"作曲村"のコンセプトをパワーポイントにして、プレゼンしたんです。

——音楽家の仕事じゃないですね（笑）。

　監督にも同じことを言われました（笑）。「歌」と「〈U〉の世界」と「竜」の3つの円が描いてあって、この3つが重なった部分は面白いよね、みたいな話をして。で、その円に対してそれぞれ作曲家を当てはめていくのはどうでしょう、と。「〈U〉の世界」自体、ダイバーシティ（多様性）的な発想の世界観だったので、そこがうまく"作曲村"のコンセプトとハマるかなと思っていました。

——最終的に、millennium paradeの常田大希さんをはじめ、複数の作曲家が参加されていますよね。その中核を担ったのが岩崎さんと坂東祐大さん、ルドウィグ・フォシェルさんの3人だと思うんですが、坂東さんとルドウィグさんに声をかけた理由をうかがえますか？

　まずは〈U〉という仮想世界をどう音楽で表現するかを考えたときに、ルド君のことが思い浮かんだんです。彼が音楽を担当した『メタルギアソリッドV』や『デス・ストランディング』のファンでしたし、何より曲がいいなと思っていたんです。で、誰も見たことがない〈U〉の世界を音楽で表現するには、ルド君がぴったりかな、と。坂東君に関して言えば、一連の「竜」のモチーフを頼もうと考えていました。〈U〉のような新しい世界観の中に、オーセンティック（正統的）な表現を入れようと考えたとき、坂東君にお願いしたいな、と。彼は新しいこともできるんですけど、オーケストラを使ったクラシカルな表現も得意なので。

——なるほど。

　今回の『竜とそばかすの姫』は確かに大きなプロジェクトではあるんですけど、でも参加してくれたアーティストは——常田君や（主演の）中村佳穂さんも含めて、皆信頼できる人たちばかりで。だからこそコンセプトやアイデアをどんどんシェアできる。わかりやすいところで言えば、坂東君が作った竜のモチーフを、ルド君が別の曲で——竜の正体が恵くんだとわかった後の場面は、ルド君が曲を書いているんですけど、そこにも出てくる。作家同士でこんなふうにモチーフをシェアすることって、なかなか難しいんですけど、今回はそれができる。……というか、むしろそういうことをやるために"作曲村"という仕組みを作ったんですね。

——そこから実際に制作に入られたと思うんですけども、まずはどのあたりから着手されたんでしょうか？

　ともかく、監督がコンテを完成させて、それに対してMライン（どの場面に劇伴を流すかを表す指示書）を引いたんですけど、実は監督が敷いたMラインが、僕が想定していたものとほぼ同じだったんです。もうこれ以外にはないよね、という感覚でした（笑）。で、そこからまずは劇中の歌モノを作り始めました。

——その時点で、すず役は中村さんに決まっていたんでしょうか？

　いや、誰がやるかまったく決まってなかったです。そもそもどういう人にオファーするべきか、という部分から難題で、監督をはじめとする皆が、これはもうオーディションをするしかないよね、という話になって、最終的には200人くらいになったのかな、色々な人に声をかけ、課題曲を歌ってもらったものを聴いて、という長い道のりを歩きました。そのオーディションをやっていたのが'20年の年末あたりで、最終的に中村さんに決まったのは今年に入ってからですね。なので、最初は誰が歌うかまだ決まっていない状態で、曲の制作がスタートしました。

——なるほど。ここからもう少し、劇中歌を中心に話をうかがおうと思うのですが、まずは映画の冒頭で流れる『"U"』。この曲は常田大希さん率いるmillennium paradeが担当しています。

　この曲はもともと、監督の中に明確なイメージがありました。まだ物語自体が始まっていない中で、とにかく観客に「この世界は魅力的だ」と感じてもらう。50億ものアカウントが参加している刺激的な世界で、しかもベルは魅力的なスターなんだ、と。その説得力がないと、物語が始められない。そういう話は、最初のミーティング時にしていましたね。

——画面の華やかさに加えて、音楽も祝祭感にあふれていました。

　スネアとティンパニが大きくフィーチャーされて、ああいうトライバルなアプローチになったのは、主演が中村さんに決まってからですね。それまでも近い雰囲気はあったんですけど、あそこまでではなかったんです。

——そうだったんですね！　そこから高知の日常のシーンに移って、学校の場面で流れる『Slingshot』。作・編曲家として世界で活躍している挟間美帆さんの曲です。

　この曲も、監督の中にかなりしっかりしたイメージがあったんですよね。京都橘高校の吹奏楽部はもともと強豪校なんですが、踊りながら楽器を演奏することでも有名で、そもそもあのシーンは京都橘高校がモデルになっています。で、誰に演奏してもらうか相当悩んだ挙句、結局本人たちにお願いしようってことになって（笑）、京都まで行って、学校の中にあるホールで録音させてもらいました。で、曲に関してはジャズ作曲家である挟間さんにお願い出来ないかな、と思って、声をかけて1曲書いてもらいました。

——挟間さんが、いかにもブラスバンド部が演奏しそうな曲を書き下ろされていて、驚きました（笑）。次は、すずがベルとして初めて歌を聞かせる『歌よ』ですね。

　これはルド君の曲ですね。曲としてはその手前、すずが〈U〉のアカウントを作る場面から始まっています。途中、一度音が切れる箇所があるんですが、一曲として作ってもらっているんです。なぜそういうふうにしたかというと、劇伴と歌モノをシームレスにしたいというコンセプトがあって。音楽にはキー（音階）とかテンポがあるわけですけど、同じ音楽家が担当することで当然、劇伴から歌モノへ、という流れがスムーズになる。『歌よ』の冒頭でルドが書いてくれたメロディは、その後もいろんな場面で顔を出していますね。

——〈U〉の世界で盛り上がった『歌よ』は、その後、さまざまなリミックスが作られる……という流れになってますよね。

　アレンジしたバージョンがメガミックス風につながって劇中に流れるんですけど、当初、いろんなミュージシャンに曲を渡して、アレンジしてもらおうと考えていたんです。でも、ルド君が「自分でやりたい」と。もちろんひとりで全部やった方がシームレスにつながるから、その方がいいだろうとは思っていたんですけど、全部で6～7曲かな。フル尺でアレンジ違いを作ってきたんですよ（笑）。

——それはすごい！

　1分半くらいの曲（『導き』）なんですけど、全部で600トラックくらいある（笑）。ボーカルのエフェクトも全部、ルド君が自分でコントロールしていて、本当に驚きました。やっぱりすごい才能だなって思いましたね。

——続いて、岩崎さんが担当された『心のそばに』。ベルと竜がダンスを踊る、ロマンティックなシーンでかかる曲なわけですが……。

　この曲は難産でした。かなりの回数書き直していますね。じつは当初、この曲は「ラブソング」という想定で書き始めていたんです。映像の中には、『美女と野獣』を彷彿とさせるロマンティックな情景が広がっているわけで、それに合わせて、ふわっと柔らかい瞬間があったり、ワルツ的な三拍子で書いていた時期もあったんですよ。

——それはまったく印象が違ってきますね。

　ただ、監督からはずっとダメ出しをもらっていて——最終的に、これは愛情表現だけではないんだな、ということに気づくんですね。この曲が表現すべきなのは愛情だけではなくて、孤独を理解するということ。ベルが竜の孤独を理解し、手を差し伸べる、その切実さを表現しなければならないんだな、と。そこにたどり着くまでが大変でした。

——完成した曲を聞くと、まさに竜の孤独を理解しようとするベルの心情について歌う、そういう歌詞になっていますね。

　歌詞に関しては、最初に監督から「こういうことを歌ってほしい」っていう大意みたいなものをいただいて。それを僕の方で歌詞の形に一旦整えて、歌い手である中村さんに渡し、彼女が書く、という流れでした。これも普通はやらないような作り方ですね（笑）。

——『歌よ』についてはこの前のシーン、すずが河原をひとりで歩きながら口ずさんでいる場面がありますね。

　あそこは中村さんに、実際に思い入れのある河原に行ってもらって、そこで歌ってもらったものが元になっているんです。曲を作るときって悩むんですよ、当たり前ですけど。リズムもなにもないところから作り始めるわけで、テンポも決まらないし、メロディもどうしようかなって迷うし、悩む。そこをちゃんと表現したかったので、中村さんに河原に行ってちょっと本当に作曲するように歌ってみてくれない？って頼みました（笑）。しかもそれがすごくよかったんですよ。音楽ができあがる瞬間がとらえられてる、というか……。鳥が急に羽ばたいて、思わず笑っちゃってるとか、そういうふうに音が録れていて。そうやって録った「生」の音に対して、皆さんが絵を作り込んでくれたんです。急に次の展開に行ったり、途中で歌うのを止めたり、みたいなことも全部、合わせてくれて。それはすごくありがたかったですね。

——そして終盤、ベルがコンサートでアンベイルする場面でかかる『はなればなれの君へ』。全体で10分近くある大曲です。

　この曲はある種、演劇的な曲でもあるんですけど、曲を作っている時は、とにかく観ている人たちにその場にいたような感覚を覚えてもらわなければダメだ、というイメージを持っていました。すずの歌が最初は戸惑っている観客にも、だんだんと受け入れられ広がっていく。そういう表現できないと、このシーンは成立しないだろうな、と思いながらやっていましたね。

——音楽の持っているパワーそのものが、試される場面でもありますね。

　そこでひとつあったのが、世界中から声を募集するというアイデアですね。最終的には「エキストラシンガープロジェクト」という形で、公式サイトで募集することになったんですけど、あの曲のフレーズを様々な人が歌って、それを全て使う。コロナ禍の今、声を合わせて歌うシンガロングって、未だ世界中のどこでもできないような状況ですよね。でも逆に言えば、〈U〉の世界であればできる。じゃあ、実際にやってみよう、と。それこそ京都橘の学生たちにも歌ってもらったし、アビーロードスタジオとリモートでつないで、ロンドン・ヴォイシズに歌ってもらったり。虚実入り混じった感じというか、そこまでやらないと本当に祝祭のような歌に——すずがひとりで歌いはじめた歌が、人々の共感を得て、広がっていく……みたいなことにならないんじゃないかと思ったんです。

——なるほど。まさにコロナ禍だからこそ、出てきた発想でもあった。あと歌詞もすごく重要なポイントになっていますね。

　これも『心のそばに』と同じような流れですね。で、ラストのベルのパートは中村さんと話して、あなたがこの曲の最後にすず／ベルとして歌えるものを歌って欲しいと頼みました。さらに音楽的にも、ルド君、坂東君にも参加してもらって、監督、主演、作曲家が全て登場する全員野球的な曲になりました。

——すべての力を注ぎ込んだ曲だったわけですね。では最後に、お仕事を振り返ってみて、一番大切だと感じたことは何でしょうか？

　もしかしたら"理解"みたいなことかもしれないですね。というのも今、すごく現場がいい状態なんです。それも細田監督と、この作品の懐が深いおかげなんですけど、僕たち音楽チームが少し音楽の領域を超えたような意見を言っても、監督は必ず一度受け止めてくれます。例えば、すずが作曲ソフトをいじっているカットの、画面がちょっとヘンだなと思って指摘すると——もう本当に重箱の隅をつつくようなことなんですけど、監督は「じゃあ、ちょっと変えてみようか」って聞いて、クオリティが上がる、と判断できる部分はトライしてくれるんです。

——すごく風通しがいい現場になっている。

　そうですね。皆、お互いにリスペクトを持って向かい合っていると思います。それはプロデューサーもそうだし、若い制作の人達でもそう。誰が声を上げても大丈夫っていう空気を、監督が作ってくれていて。しかも全員がそのトーン＆マナーを共有しているからこそ、自分の役割を越えても意見を言える空気がある。こんな経験はもう、なかなかできないだろうなって思います。

音楽リスト

曲名	クレジット
U	millennium parade x Belle 常田大希
ささやき	中村佳穂 中村佳穂 Ludvig Forssell
Slingshot	挟間美帆 岩崎太整 挟間美帆
遠い音色	岩崎太整 岩崎太整
Blunt Words	ermhoi Ludvig Forssell
歌よ	Belle 中村佳穂 Ludvig Forssell
優い日常	Ludvig Forssell Ludvig Forssell
導き	Belle 中村佳穂 Ludvig Forssell
いざ、リラを奏でて歌わん	森山良子 中尾幸世 坂本冬美 岩崎良美 清水ミチコ 中村佳穂 PD
Fama Destinata	Belle Ludvig Forssell
竜	坂東祐大 坂東祐大
シャスティン	坂東祐大 坂東祐大
アンベイル	坂東祐大 坂東祐大
電網鼓動	Ludvig Forssell Ludvig Forssell
竜の城	坂東祐大 坂東祐大
心のそばに（鈴）	中村佳穂 細田守 中村佳穂 岩崎太整 岩崎太整
手のひらの戦乱	Ludvig Forssell Ludvig Forssell
強襲	坂東祐大 坂東祐大
心のそばに	Belle 細田守 中村佳穂 岩崎太整 岩崎太整
#Unveil TheBeast	Ludvig Forssell Ludvig Forssell
倨傲の権力	Ludvig Forssell Ludvig Forssell
竜の城、燃ゆ	坂東祐大 坂東祐大
潜む真実	Ludvig Forssell Ludvig Forssell
心のそばに（知くん）	HANA 岩崎太整
不信	Ludvig Forssell Ludvig Forssell
はなればなれの君へ	Belle
はなればなれの君へ Part1	細田守 中村佳穂 岩崎太整 岩崎太整
はなればなれの君へ Part2	岩崎太整
はなればなれの君へ Part3	岩崎太整
はなればなれの君へ Part4	細田守 中村佳穂 岩崎太整
糸口	Ludvig Forssell Ludvig Forssell
素顔	中村佳穂 岩崎太整 坂東祐大
辿り着いた空	中村佳穂 Ludvig Forssell 中村佳穂 Ludvig Forssell
はなればなれの君へ（reprise）	Belle 細田守 中村佳穂 岩崎太整 岩崎太整

「集合知」によって生まれる物語

衣装 伊賀大介

Daisuke IGA

●いが・だいすけ／スタイリスト。雑誌、広告、映像など、幅広く活動する。インタビューにも出てきた『大豆田とわ子と三人の元夫』では、本作で音楽の一翼を担った坂東祐大とともに参加している

すぐそばの話だと思ってもらうために

——『おおかみこどもの雨と雪』から毎作品、衣装として関わられている伊賀さんですが、もともとは『サマーウォーズ』公開時に細田さんと出会われているとか。

　そうなんです。MEN'S NON-NOで細田さんのインタビュー記事が載ることになって、僕は聞き手として、そのとき初めてお会いしまして、後日呑みに行って意気投合し、その後『おおかみこどもの雨と雪』で「衣装をお願いします」とオファーいただいて。当時はアニメーションの衣装とは!?と思いましたけど(笑)、そこから参加させていただいています。

——今作の企画を聞いたときには、どんな印象がありましたか？

　細かな設定や物語はまだ全然固まってない頃から、「インターネット上の『美女と野獣』をやりたい」というキーワードが出ていたんですよね。ちょっと話が脱線しちゃうのですが、昔、新宿髙島屋にIMAXシアターがあって、僕はそこでディズニー版の『美女と野獣』を観たんです。たぶん中3くらいだったと思うんだけど、あの流麗な動きや音楽に、すごく感動した記憶があって。そういうエポックメイキングな作品と同じテーマに同じアニメーションで挑むんだって考えると、すごいことだと思いました。

——制作に関するミーティングでは、どんな話があがりましたか？

　今回はまず、世界観に関する話が相当大きかったですね。インターネットの中の世界である〈U〉をどう描くかっていうところで、やっぱり「集合知」というのがキーになってくるんじゃないか、という話をしました。キャラクターデザインにしても、そのコスチュームにしても、誰かひとりのデザインとかセレクトで統一するのではなく、さまざまなセンスが寄り集まっているところを描いていくべきだろう、と。

——今作のスタッフィングの根幹にも重なっていく部分ですね。

　そうなんですよ。制作現場の成り立ちと、〈U〉の世界の成り立ちが重なってくるんですよね。〈U〉というのは、ひとりの天才の脳内で描かれて完結しているような世界ではなくて、アクセスしてくる人たちによって有機的に変化していく世界だから。そういう設計も含めて、今回はいろんな角度から描いていけるチームを編成した方がいいですよね、というのが最初にすり合わせたイメージでした。

——かなり骨子のところから意見を交わされているのですね。

　半分以上、雑談しながら、ですけどね。画作りのチームとしても、これまでもメインで描いてきた青山(浩行)さんや山下(高明)さんがいて、そこに新しい方々も加わっていくということで。僕からも普段の仕事で出会ったアニメとは違うフィールドで表現している人たちを紹介したりしていきました。この人の表現はすごく面白いですよ、と。その流れでアンリアレイジの森永(邦彦)くんとか、エデンワークスの(篠崎)恵美ちゃんとか、あとはダンサーで振付家の康本雅子さんとかの名前を挙げていった感じですね。

——これまでの制作とは、違いはありましたか？

　結果、普段の僕のスタイリストとしての仕事に寄った形のスタンスになった気がします。僕は作品世界にマッチした要素を配置して、まず0を1にしていく。そこから先、その1を、それぞれ因数分解したり、ものすごい数をかけたりしていくのがデザイナーさんというイメージです。このキャンバスにはこういう絵の具が合うんじゃないかとか、こういう素材感があると映えるんじゃないかとか、そんなスタイリングの先に、皆さんのクリエイションがある。特に〈U〉の世界に関しては。

——一方、現実世界の方は、いかがでしょう。

　そこは僕のフィールドなので、引き取らせていただいて、高校生たちの服装とか制服の着こなし方とか、どんどん設定していきました。〈U〉の世界のほうの服は、森永くんや恵美ちゃんと現物をつくってそれをみんなの共通言語にして進めていく形だったわけですが、現実のほうはリファレンスの用意をしまして、それをもとに青山さんがとても丁寧に描いてくださった。あとは、ロケハン中に撮った写真がたくさんあって、そこに映っている地元の方々の様子というのも取り込んでいますね。必要なのは、日々の暮らしの中で人々がどうしているのかということだから、そこでリアリティを加味していければ、と。それぞれの制服の着こなしも筋道は立てていったんですけど、基本的に細田さんの作品で大切なのは、こういう人いるよねっていう感触なんですね。それはもう「時かけ」の真琴ちゃんのときからそうだったんじゃないかと思います。ポロシャツの子を実際に見かけて、というきっかけだったと言いますもんね。

——すずのダッフルコート姿も、ベーシックでありながら、とてもすずらしく。

　そうそう。ひくところはひきつつ、その人らしさを見せていますね。〈U〉の世界がなんでもありな分だけ、現実世界の方では手綱を締めてというか、シンプルにしっかりおさえていきました。こういう仕事をするときに僕がいつも考えていることなのですが、大分県で見る女子高校生とか、鳥取県で見る小学6年生とか、札幌とか釧路で見る中学2年生の男子とか、あらゆる若い子に観てほしいと思うし、自分のすぐそばの話だと思ってもらいたいんです。これってもしかして1ミリぐらい僕の話が入ってるんじゃない？って感じてほしくて。それはアニメーションでもアニメーションじゃなくても、そう考えていて。そう思ってもらえうるリアリティの扉のひとつとして、登場人物の身に着けているものというのがあるはずなので、それを配置していくのが僕の役割なんですよね。たとえば、ドラマ『大豆田とわ子と三人の元夫』(21)は、ある種東京の寓話的なニュアンスでスタイリングしているんだけど、だから、いってみれば〈U〉のキャラのようなものでもあって。あなたの日常の延長線上にこういう世界があるんですよっていうことを示したい、という思いですね。

——日常服としてのバリエーションは、今作では合唱隊の女性たちにポイントがありますね。

　大変だったところですね。ひとつひとつはなんということのない服装なんだけど、それぞれの女性の年季というか、人生をサバイブしてきたたくましい女性たちみたいなところを伝えないといけなかったので。イヤリングとか小物類もあったりして、青山さんからちょっと泣きが入ったりもしました(笑)。実写だったら現物を用意すればいいところ、アニメだと描いていかなければならないので、それは当然大変になってしまうんですよね。それにしても、この女性たちはキャスティングがめちゃめちゃ濃いですよね。あとから配役を聞いて、豪華さにのけ反ったので、もし先に聞いていたら引っ張られてたかも、とは思いました。先入観がないところで、あらかじめ固めておけてよかった部分かもしれません。

——そのほか、細田さんとのやりとりで印象に残っていることは？

　最初に言った「集合知」にもつながってくるんですけど、今作はいつにも増して多岐にわたるクリエイターと関わっていこうとされていた印象が強いですね。それによって新しい脳みそを現場に持ち込んで、それでディスカッションを重ねていった。あとは今回はやはり、コロナ禍での制作になったというのも大きかったと思います。細田さんの作品はいつも現代を映し出していくものになっていますが、それ故か、現場の状況と世の中の状況とがリンクしていく感覚があるんですよね。思い返すと『おおかみこども』のときは、僕、3・11のあの瞬間にまさに細田さんと一緒にいたんですよ。だから否応なしにリアルな体感と作品が結びついているところがある。今回もそんな感覚で進んできたので、やはりちょっと特別な思いがあります。

——では、細田組に参加することで伊賀さんが受けた刺激とは？

　アニメーション作品の飛距離の長さというものに、いつも驚かされます。東京のスタジオで作っていくものが、日本中で公開されて、世界中に広がっていく。映画祭に呼ばれるだけじゃなくて、世界の一般の皆さんが細田さんの新作を楽しみにしてるじゃないですか。しかも、今回はスタッフにも世界のクリエイターが集って。まさか自分がジン・キムさんと同じ作品に携わることになるなんて考えてもいなかったですし、それはとても刺激的なことです。



スカートの丈や靴下、セーターなど、制服は時代や個性を表す要素がたくさん。ひとりひとりの着こなしを伊賀が設定していった



すずの日常服やパジャマ。彼女の性格に照らし合わせて色や服装が選ばれている。幼年期からピンク系がお気に入りだった!?



伊賀が苦労したという合唱隊の面々。個性的な彼女たちがさまざまな人生を歩んできたことが衣装によって表現されている

アンベイルのD.N.A.

井上伸一郎
Shinichiro INOUE



細田守監督最新作『竜とそばかすの姫』は、心に傷を負い自己表現をうまくできなくなった少女「すず」が、〈U〉という巨大仮想世界で「ベル」という自らのアバターを通して「世界」とつながり、精神を開放してゆく物語だ。

〈U〉の登録者は自身の生体情報を反映させたアバター〈As〉を仮想世界に置き、現実とは別のもうひとつの人生を生きる。「現実はやり直せない。でも〈U〉でならやり直せる」という物語冒頭のナレーションにあるように、人々は〈As〉という匿名性を獲得して〈U〉の世界で願望をかなえようとする。現実世界で歌うことができなくなったすずも、ベルの姿を借りることで、〈U〉の中で世界的な歌姫に生まれ変わることができた。

〈As〉の中にはベルと同じように突出した有名人が存在する。過剰なラフファイトで〈U〉の闘技場で悪名を馳せる「竜」もそのひとりだ。竜は〈U〉の秩序を乱す存在として〈U〉の自警組織「ジャスティス」に追われ、ベルのライブ会場に乱入する。こうして二人は出会った。〈U〉の片隅で心を通わせるうち、竜の深い苦しみを知るベル＝すず。現実世界の竜の本体「オリジン」の信用を勝ち得、コンタクトするためにすずがとった行動は〈U〉の中で自分の本体をさらすことだった。

数億の〈As〉の前でベルの姿を脱ぎ捨て、「田舎の冴えない女子高生」の姿になったすず。でも彼女の歌声はかすれたりはしない。ベルと同じように、いやそれ以上の磁力をもって〈U〉の世界を支配する。すずの歌声に引き込まれるように〈As〉たちもコーラスする。歌は光となり花びらとなって〈U〉の世界を覆いつくす。

圧倒的な美しさと歌の説得力で『竜とそばかすの姫』のクライマックスシーンは私たちの心を揺さぶる。感動のトリガーになるのは間違いなく仮の姿を捨てる行為。ベールを脱ぐ＝「アンベイル」である。

匿名で得た栄光を捨てて、素の自分をさらす。なぜ私たちはこの描写に感動したのだろう。

7月5日に行われた初号試写会のあと（本当に公開ぎりぎりの完成だった）高橋望プロデューサーと立ち話をした。

「普通ならクライマックスではヒーローが素の自分から別の姿に変身して戦う。この映画は逆なんだなぁ。これは新しい表現じゃないの？」と興奮気味に語る高橋さん。

うん、確かに普通なら自分本来の姿からヒーローに変身して強くなる。物語の解決方法としては本道だ。

ヒーローには匿名で活躍するタイプと、素性を明かして活動するタイプの2種類がある。なぜ匿名にこだわるヒーローがいるのか。

ひとつの答えは、ヒーローの正体である一般人が大きすぎる力を持つことが、社会のバランスを崩すからだ。その力を政府や巨大資本が利用しようとすり寄ってくるかもしれない。ヒーローは常に公平であらねばならない。特定の勢力に利用されてはいけないのだ。

また、その出自を隠しておきたいヒーローもいる。実は魔界からやってきた魔女であったり、悪魔族の裏切り者であったり。人間に正体を知られることが人間界に留まる契約に違反する、もしくは人間に忌み嫌われる存在そのものである場合だ。

『竜とそばかすの姫』の〈As〉はもちろんヒーローではないが、「正体を隠して〈U〉で有名人になった」すずのような一般人から見れば、〈As〉をアンベイルされることは神秘性やカリスマ性が剥がされる、すなわち〈U〉で存在価値を失うことにつながる。

その危険性を認識しながら、竜のオリジンを救うためにすずは〈U〉でのステイタスを捨て去る。もとの価値のない自分に戻るかもしれないリスクを背負いながら。その自己犠牲に私たちは胸打たれるのだ。

ここで前段の高橋さんの言葉が引っかかった。

「主人公が正体をさらすことでカタルシスを生んだ前例がなかっただろうか？」

実は、あるのだ。

最初に思いついたのは'66年から約2年間放送されたTVアニメ『魔法使いサリー』。サリーは魔法の国の王女で、仲良くなった「よっちゃん」「すみれちゃん」と過ごしたくて人間界にやってきた小学5年生の女の子だ。魔法使いの正体を明かさないという父母との約束で、人間界ライフを楽しんでいた。最終回、サリーの自宅に親友のよっちゃんが駆け込んでくる。「サリーちゃん、たいへん！ 学校が火事だって！」あわてて学校に駆け付けると校舎には火が回り、このままでは焼け落ちてしまう。親友たちと暮らした学校。大切な場所がなくなっちゃう！ サリーはみんなの前で魔法をつかって大雨を降らせ、火事を消す。

正体を明かしたら魔法の国に帰らなければならない覚悟をもって。

小学3年生だった私はTVの前で号泣した。人間界で暮らしたいという自分の欲求より、親友たちの暮らしの場を守りたいというサリーの思いが勝ったのだ。

続いては'69年から約2年間放送されたTVアニメ『タイガーマスク』。孤児だった主人公・伊達直人は幼い頃悪役レスラー養成組織「虎の穴」に拾われ、悪役レスラーへの地獄の訓練をほどこされる。デビュー後タイガーマスクとしてトップヒールにのし上がる直人だったが、虎の穴に納めるべきファイトマネーを孤児院に寄付したことで虎の穴から刺客を送られる立場に。正統派レスラーに転向したタイガーマスクは孤児院の子どもたちを勇気付けるために戦い続けるが、ついに最終回、最強の敵タイガー・ザ・グレートの反則攻撃で試合中にマスクを剥がれてしまう。孤児院に寄付をしてきたキザ兄ちゃん（直人のこと）がタイガーマスクだったなんて！ TVの前で声を失う孤児の健太くんたち。「虎の穴からもらったものをたたき返してやる！ それでおれは伊達直人に返るのだ！」涙を流しながら壮絶な反則技でタイガー・ザ・グレートを倒す直人。「悪に立ち向かう人間の勇気をきっとわかってもらえたと思う」と素顔を暴かれた直人は心でつぶやきながら海外に去ってゆく。

直人の反則攻撃が強烈すぎて、はたして子どもたちに正しいメッセージが伝わったのか少々心配になるが、このエピソードのカタルシスのポイントは「正統派という後付けのキャラクターから素顔に戻る＞レスラーとしての自分のオリジンである反則攻撃を自由に使える＞自分を悪に仕立てた組織に、相手から与えられたスキルを使って復讐を完遂する＞本来の自分に返る」ところにある。タイガーマスクはマスクを脱ぐことで本当の自分を取り戻したのだ。

そして'72年放映のTVアニメ版『デビルマン』だ。『デビルマン』の最終回は関東地区では本放送されず、私も再放送で観た。有名な原作版と違い、TVアニメ版のデビルマンは人間の少女・牧村美樹に恋してデーモン族を裏切り、少年・不動明の肉体を乗っ取って妖獣（デーモン族）と戦っている。最終回ではデーモン族時代の上司にあたる妖獣ゴッドがデビルマンの前に立ちふさがる。美樹をその手に収めたゴッドは、デビルマン＝明に対し、美樹の目の前でデビルマンに変身しろ、さもなければ美樹を殺すと脅しをかける。いつもの変身バンクシーンではなく最終回の変身シークエンスはこの回のみのオリジナル。美樹の前で自分の正体である醜い悪魔の姿をさらさなければならなくなった明は、うつむいて歩きながら絞り出すような泣き声で「デビーーールーー」と変身の声をあげる。ついに美樹に明がデビルマンだと知られてしまった！ 明だけでなく、観ている私も絶望した。しかし、このあと思わぬ展開が待っている。なんと目の前で明がデビルマンになったというのに、美樹はそれを信じないのだ！ ゴッドが魔力で明を悪魔の姿に変えたと叫ぶ美樹。明が悪魔なんかでないと信じる美樹。粗暴に見える明が優しい心の持ち主だと知っている美樹。その妄信的な愛情が、ゴッドの姦計を上回ったのだ。美樹が自分を信じてくれていることに力を得た明＝デビルマンはゴッドを粉砕する。

愛する力は信じる力。当時中学生だった私は感動に打ち震えた。原作のラストが漫画史に残る傑作ゆえ比較されて不当な評価に甘んじているアニメ版『デビルマン』だが、その最終回はもっと見直されるべきだと私は感じている。

以上、アンベイルによってクライマックスを迎えた3作品を紹介した。（私が浅学ゆえ、実際にはもっとたくさんの作品があるはず）

ところでこの3作品の共通点は？

そう、いずれも東映動画（現・東映アニメーション）の制作だ。そして東映アニメーションといえば、細田守監督がアニメのイロハを学んだ会社ではないか。長く続く組織には目に見えぬ伝統の系譜がある。文化的情報＝ミームのD.N.A.とでも言おうか。青春時代を東映アニメーションで過ごした細田監督が、無意識のうちに「アンベイルで感動を生むアニメ」の手法を身に付けていたとしても不思議はない。

アニメーション監督としての成長過程で、東映アニメーション時代に細田監督は現在の作劇スタイルの基礎を確立してきた。

'00年の『デジモンアドベンチャー ぼくらのウォーゲーム！』で描いたインターネット空間で起こる事件をめぐる活劇が、後の『サマーウォーズ』や今回の『竜とそばかすの姫』へと昇華したのは誰もが認めるところだろう。

'02年に各話演出を担当した『おジャ魔女どれみドッカ〜ン！』の第40話「どれみと魔女をやめた魔女」で描かれた「時間」に向けたまなざしは、のちの『時をかける少女』の世界観につながっている。

細田監督はこうして自分の中に積みあがった「物語の情報」をゆっくり磨き上げながら新しい作品へとつないでゆくのだ。

『時をかける少女』で描いたティーンエイジャーの友情と恋。『サマーウォーズ』で描いた仮想空間と現実世界のリンクによる事件を地方の共同体が解決するドラマ。『おおかみこどもの雨と雪』で描いた親子の成長。『バケモノの子』で描いた共同体で子供を見守る訓育論。『未来のミライ』で描いた血のつながりの歴史。

『竜とそばかすの姫』はそれら全ての要素を包括した細田アニメの集大成だ。と同時に、主人公が素顔をさらすことで感動を生む「アンベイル・アニメ」の最高到達点でもある。

名作は一夜にして生まれず、である。

●いのうえ・しんいちろう／株式会社KADOKAWAエグゼクティブ・フェロー。角川書店時代に細田監督の『時をかける少女』を製作。『おおかみこどもの雨と雪』で細田監督に小説執筆を依頼し、小説家・細田守をプロデュースした。アニメ・特撮に造詣が深く、『月刊ニュータイプ』の初期メンバーでもある

CHARACTER MODELING
キャラクターモデリング

3Dアニメーションはまず各キャラクターのモデル制作（モデリング）から始まる。そこで作られるのはポリゴンと呼ばれる殻のような構造のモデルで、リファレンスとなる2Dのデザイン画を見ながら全て手作業で制作される。ここではそうして作られたベルや竜のモデルを紹介する。

THE DIGITAL IMAGE PROCESSING
CG Works

本作で細田監督は
これまでの画像処理だけでなく、
キャラクターの演技にもCGによる
技術を取り入れている。
〈U〉の世界を創造した
3Dデジタル・ワークスの一端を
制作過程の画像と共に
紹介する。

ベル｜BELLE





3Dモデル用に山下（高明）が描き起こしたキャラクターデザイン。ベースとなる素体と衣装のモデルをそれぞれ用意する必要があるため、裸体も描かれている。モデリングを行う際はこのデザインを土台（リファレンス）にして立体を構築していく。その作業は基本的に手作業で行われ、時間も労力もかかるが、同時にCGのクオリティーを決定付けるものでもある

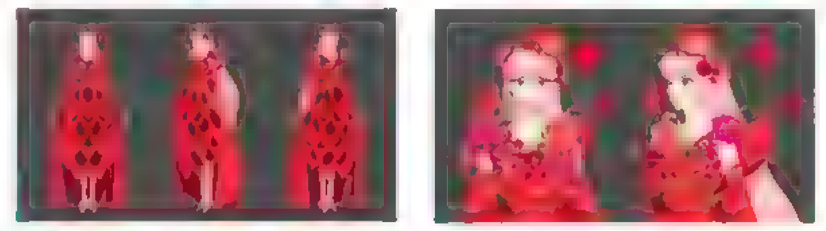


瞳は表情を作る上で重要な要素なので、こうして様々な角度から確認して作り込んでいく





ビーズドレスをまとったベル。両手を広げた形はモデルを制作する際の最も基本的な姿勢。髪形も含めてデザインされている





頭部や胸部にあしらわれた花々は、ひとつひとつモデリングされ丁寧に配置されている



衣装のカラーコーディネートを確認する。こうした色替えが簡単に行えるのはデジタル技術の大きな利点のひとつ



再び歌う決心をした場面でべ
[illegible]
モデリングされており、それぞれのデザインや素材に合わせ
[illegible]



様々な衣装をまとったベル。右から、竜の所へ行く時に着ていたフード、舞踏会のバラのドレス、ジャスティンの目を盗んで竜の所へ行く場面のコート姿、その左はジャスティンの尋問を受けるときのコートを脱いだベル。これらのモデルはどれも360°どの角度からも見ることができる

竜｜DRAGON

〈U〉の世界は従来の2Dアニメーションではなく、「セルルック・アニメーション」と呼ばれる3Dで作られたアニメーションをシェーディングという工程で2Dアニメのような表現（セルルック）に変換する技術によって構成されている。

しかし、使われている技術こそ異なるものの、そこで目指された表現はあくまでもこれまで積み上げられてきた2Dアニメを基本としたものであり、そのために単なる3Dアニメとは異なる工夫が盛り込まれている。そのひとつが山下の描いたレイアウト（キャラクター表現）をゴールとして制作するという手法であり、それは3Dアニメの出発点でもあるモデリングにも活かされている。結果的にでき上がった映像は、従来の3Dアニメとも2Dとも異なるもうひとつの可能性を感じさせられるものとなっている。

竜のように複雑な外形のキャラクターのモデリングには独自の難しさがある。特に全身を覆う毛は、もしこれがリアルな毛であれば専用のソフトを使うこともできるのだが、今回のように塊になっている場合は、一房ずつモデルで作成し、波打つ形状の毛として地道に形成していかなければならないのである。



秋屋蜻一の大胆なイメージスケッチを基に山下が描き起こしたキャラクターデザイン。秋屋とジン・キムという全く個性の異なる二人が描いた原案が全く違和感のないキャラクターに仕上げられている。まさに山下の並々ならぬ力量が表れたデザインと言えるだろう





最初にベルと会う場面の竜。3Dモデルはそのまま2Dに変換するとどうしても違和感のあるものになる。そのため角度によって微妙な調整が行われる



一見狂暴な外観の中に、べ
[illegible]
のキャラクター。特にここでは目を中心としたその表情
[illegible]



ボロ布のような衣装をまとった竜。上や下と比べると若干左足を上げた動きのあるポーズをしていることが分かる。またこのモデルでは特に輪郭線に色が付けられている効果が分かる



舞踏会の衣装をまとった竜。中に着ている夜会服風の衣装とは対照的に、マントの裾はやはり破れている。これは背面の模様と共にマントそのものも竜（恵くん）の心を象徴しているためなのだろう

MONITOR

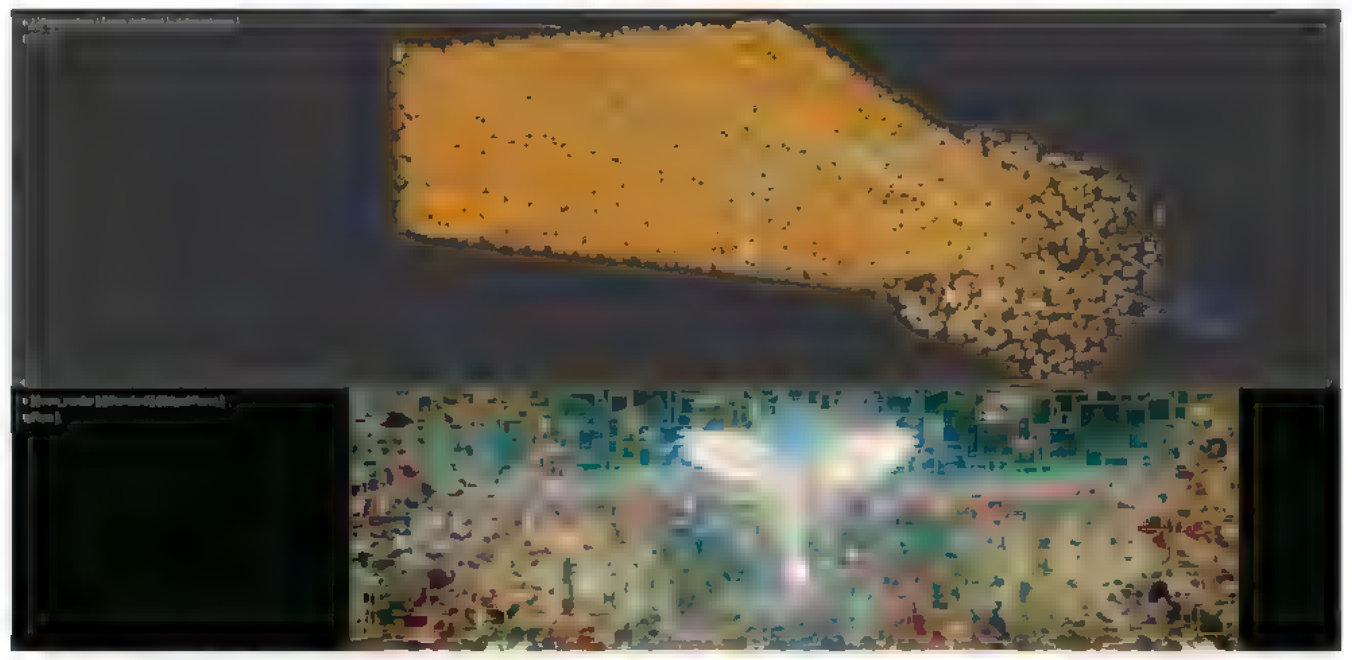
モニターの中のベル

S022 C001

アカウント数50億という〈U〉の巨大な観衆、それがベルに夢中となる過程を表現するために、ここでは膨大なモニターが集積してベルとなるというCGの特徴を活かしたシーンが作られている。その制作過程の一端を見てみよう。



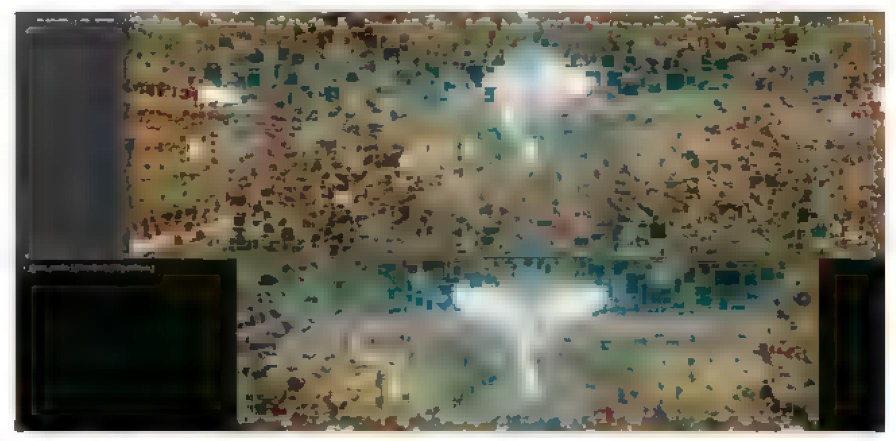
モニター画像(横長と縦長)。ここに紹介しているのはこのシーンに用いられている膨大な数のモニターの一部。ひとつひとつ全て異なるデザインが用いられているが、これらは実際のWebページなどを参考にして作られたという



このシーンで使われた3DCGソフト"3ds Max"の作業画面。画面上はモニターをのせるパーティクルとベルの空間配置。下はそれを正面から見た画面。こうして奥のベルに向かってモニターを収束させていく



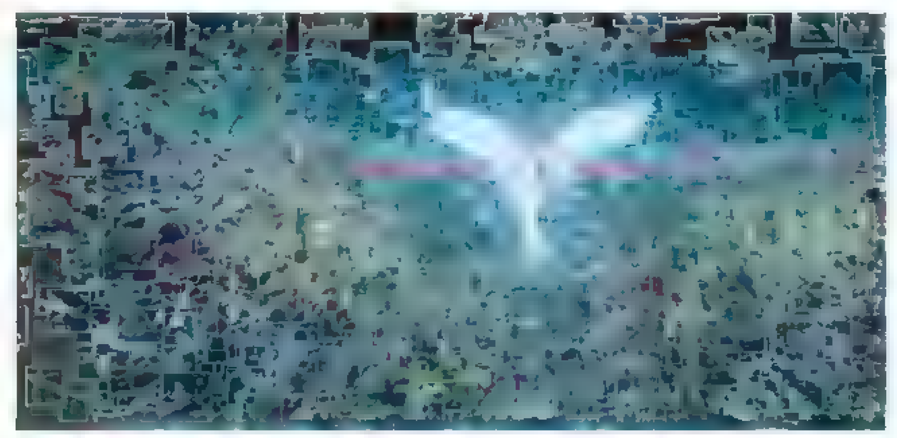
モニター用のパーティクルを配置したワイヤーフレーム画像



空間に配置されたパーティクルにベルの一部をバラバラにしてのせたもの



最終画面。パーティクルにモニターを貼り込み画面効果を加えている



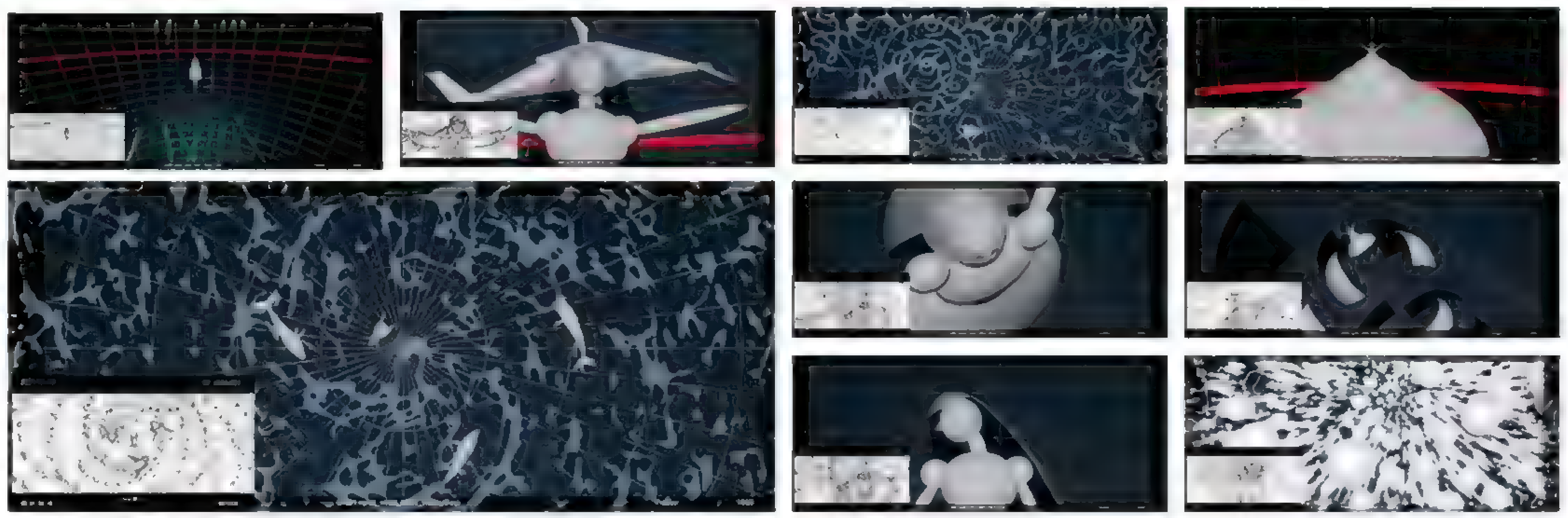
バラバラにされたベルの断片が次第に収束していく過程の画像

SWIMMING

大規模ライブの遊泳シーン

S030 C001

ワンカットで〈U〉の巨大な構造物から子クジラと遊泳する場面へと連続的に移り変わっていくこのシーンにはCG特有の表現が随所に見られる。ここではその中から、アニマティクスを使った動き作り、海面の画像処理、そしてビーズが集まって巨大なドレスを形成する場面の3つを紹介する。

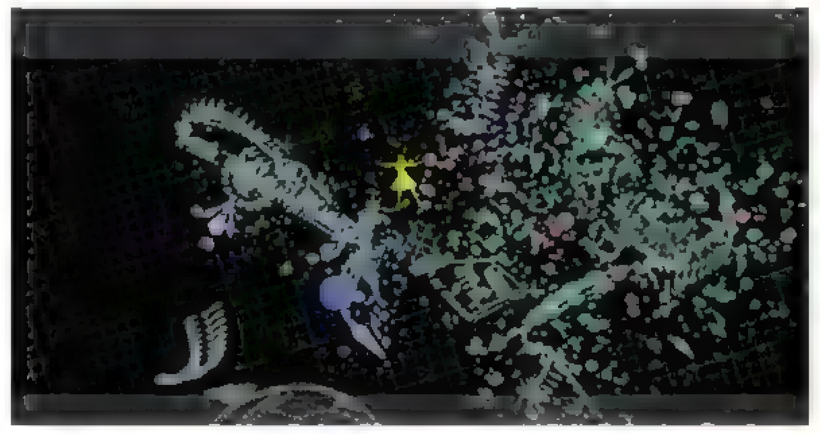


アニマティクス画像
ラフなモデルを使って基本的な動きを作るアニマティクス画像の一部。画面左下にはリファレンスとなる絵コンテの場面が表示されている

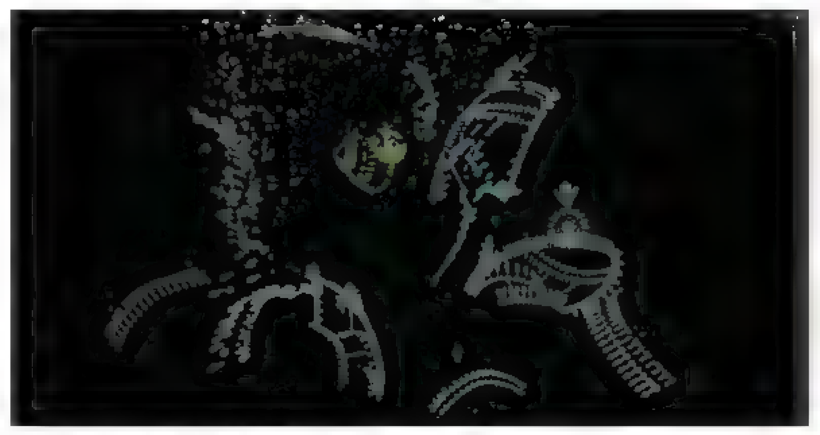
ビーズが集まってドレスになる



左はビーズの3Dモデル。ビーズが集まって巨大なドレスとなる場面は、まずたくさんのパーティクルに集まって行く動きを付け、そこに左のモデルをのせた上で個々のビーズに回転などを加えて作る。下はその過程の一部



ビーズが真ん中のベルに集まる



上の画像にパースペクティブを付けた画像



さらに強くパースペクティブを付けた画像

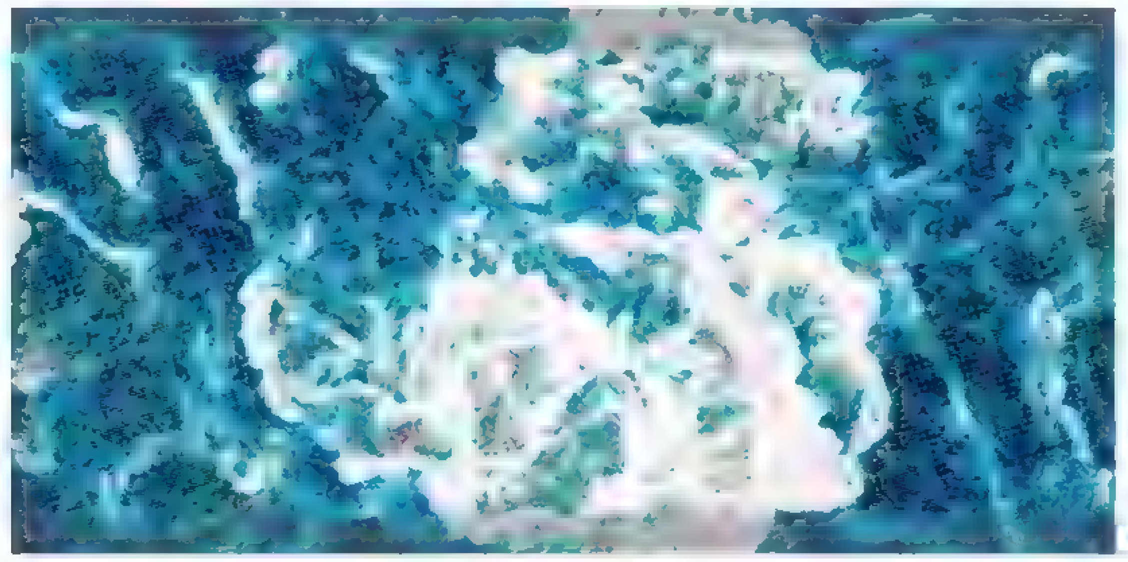
クジラに海面の効果を加える



海面の揺らぎをクジラに重ねる

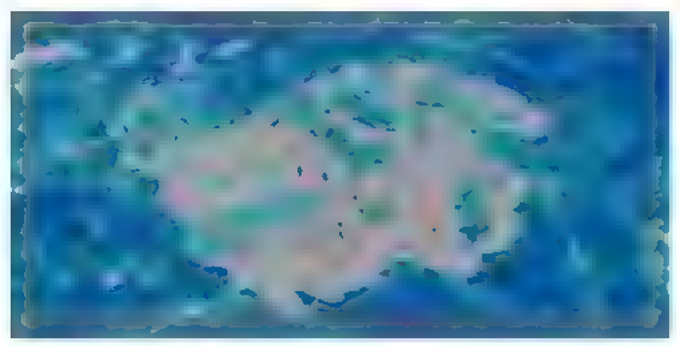


FIXカメラ　海面・波紋



FIXカメラ　波のマスクで海面を立体的に変形

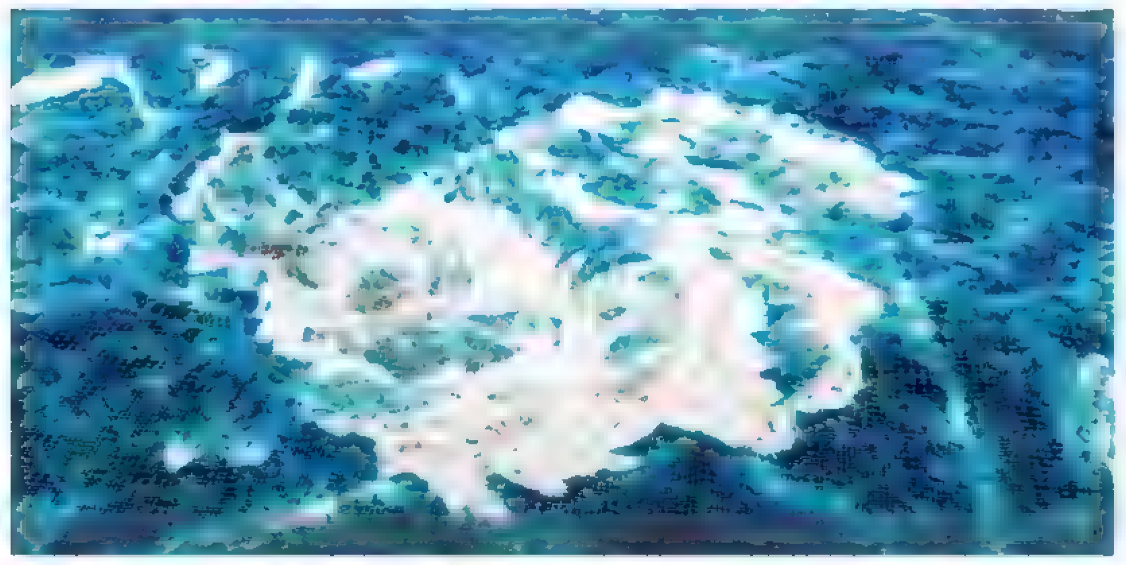
海中を泳ぐ場面は、まず波紋や揺らぎの3Dマスクを作り(上右)、それを子クジラにのせてゆがませ(上左)、さらに同じマスクで海面の波を立体的に変換する(下)



パースを付けた海面に揺らぎのマスクをのせる



FIXカメラ　パースを付けた海面の波紋



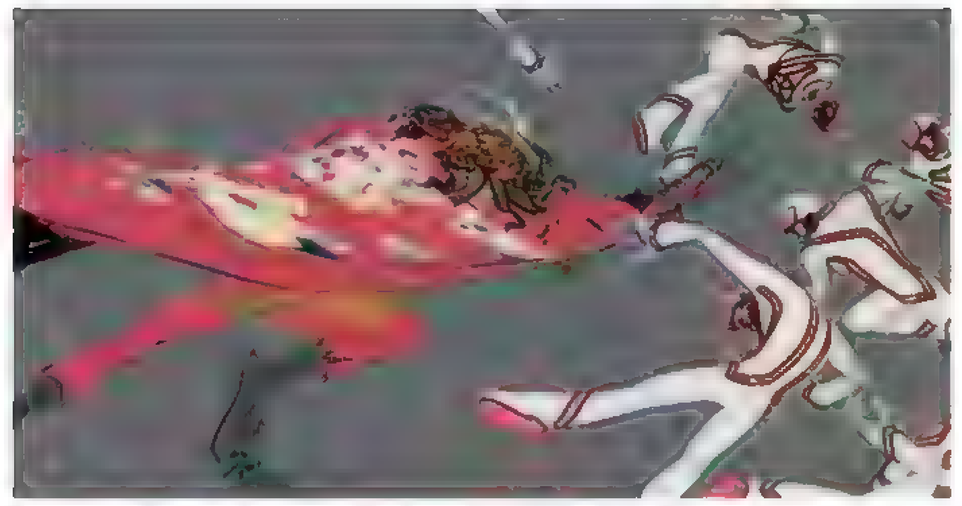
波紋のマスクを使って海面を立体的に変形する

斜め手前からパースを付けた海面も上と同じ過程で作られる。左は波紋を波の画像に被せて立体的にしたもの。パースがあることによって立体の効果がよく分かる

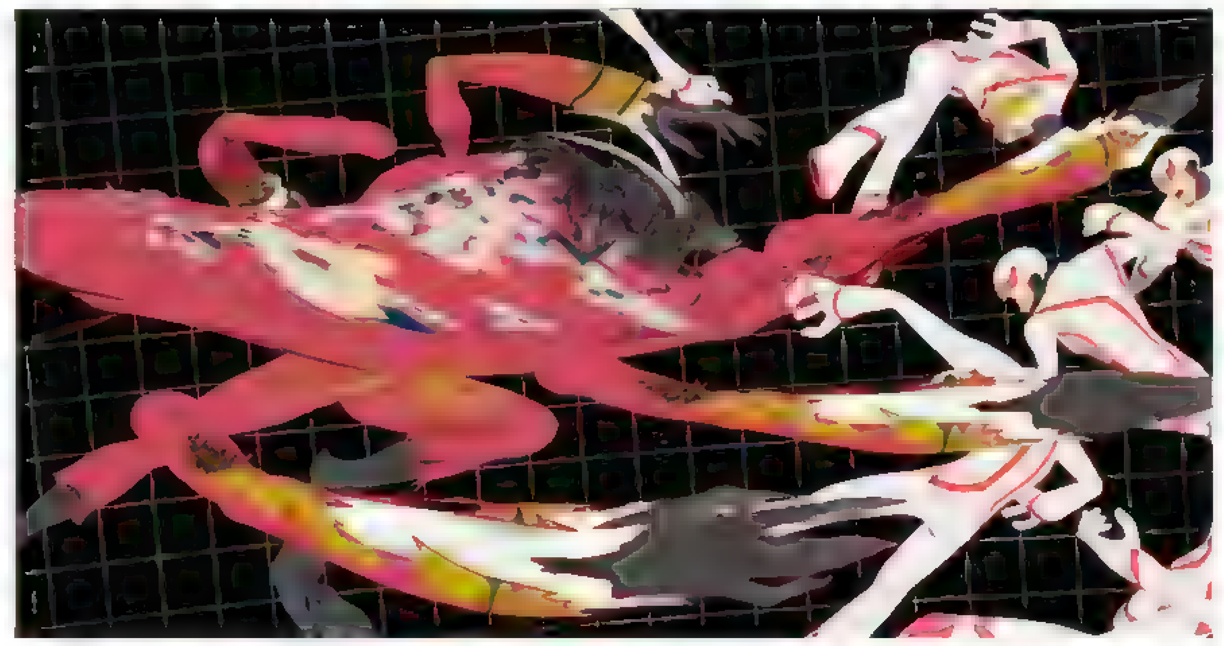
BATTLE

闘い

この映画では数少ないアクションシーンのひとつである竜とジャスティス軍団による格闘は、ほぼ全面的に手付け（ＣＧアニメーションアーティスト・金井孝真の手作業）で作られており、その意味では最も２Ｄアニメ的なシーンとも言える。派手なアクションを生み出すテクニック、その一端を垣間見てみよう。

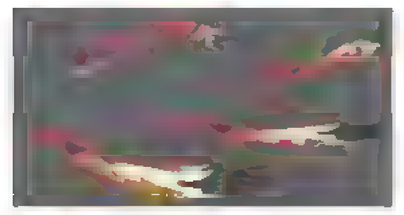

FIXカメラ　軍団ワイヤーフレーム


FIXカメラ　軍団リグ



S030 C019

各素材を合成、最終的に決められた動きを本編で使われるアングルで見た画像。このように一コマ一コマ動きを作っていくところも従来の２Ｄアニメと同じと言えるだろう。ちなみに、MAYAは3ds Maxとは別の３Ｄソフト。場面によって、あるいはオペレーターによって両者が使い分けられているようだ

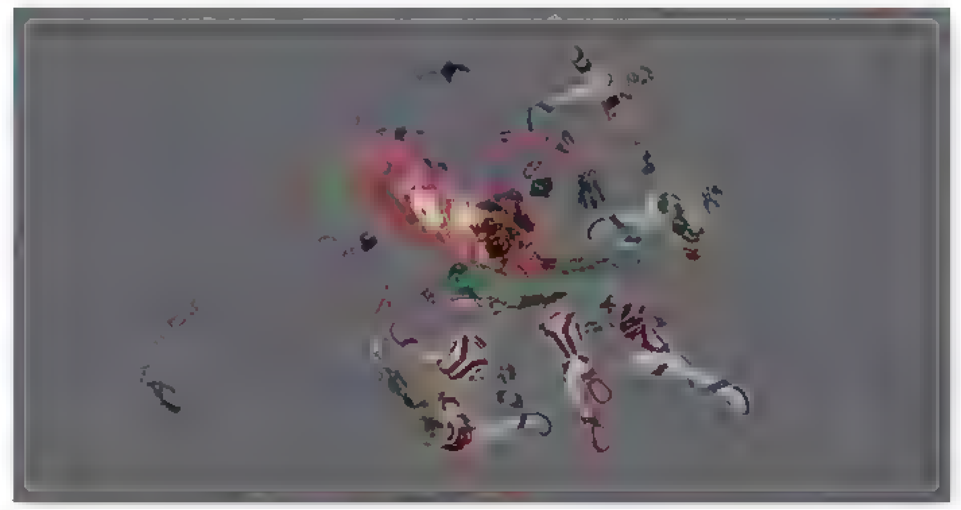

竜の腕ワイヤーフレーム

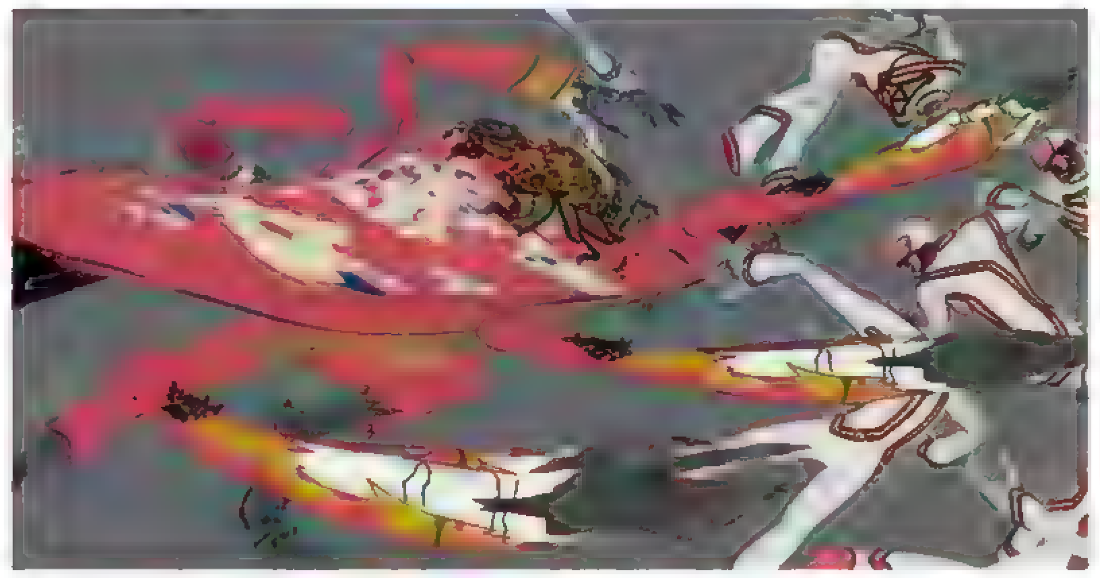

竜の腕リグ

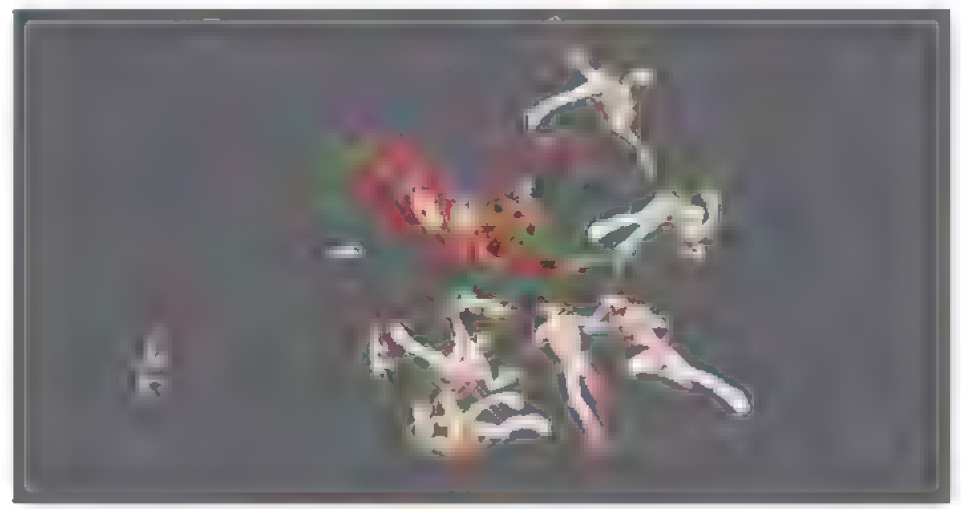
動きを作る際にはまずワイヤーフレームを設定する。このときメッシュを細かくすると動きも細やかに調整できるが、その分計算に時間がかかる。それは動きの支点となるリグも同じで、両者をどう設定するかは、まさにノウハウの世界である


竜の腕アセット

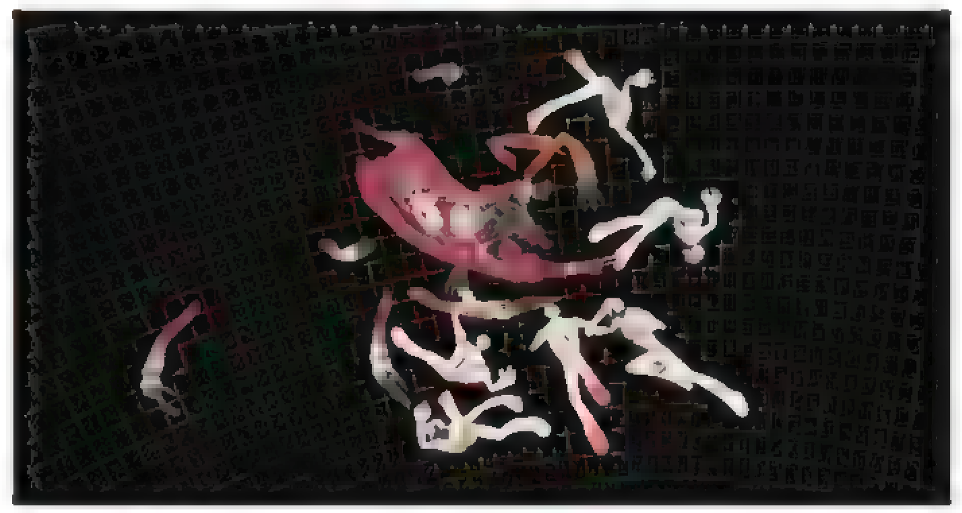
このシーンでは竜の攻撃をより激しく見せるために腕が何本にも見える２Ｄアニメ的な手法が用いられている。そのため竜の身体と腕が別々に作られ、その上で合成される。こうすることによってこのシーンは通常の３Ｄアニメに見られない派手でスピード感あふれるものとなっている。


MAYAスクリーンショット・ワイヤーフレーム


竜に腕のアセットを載せたワイヤーフレーム

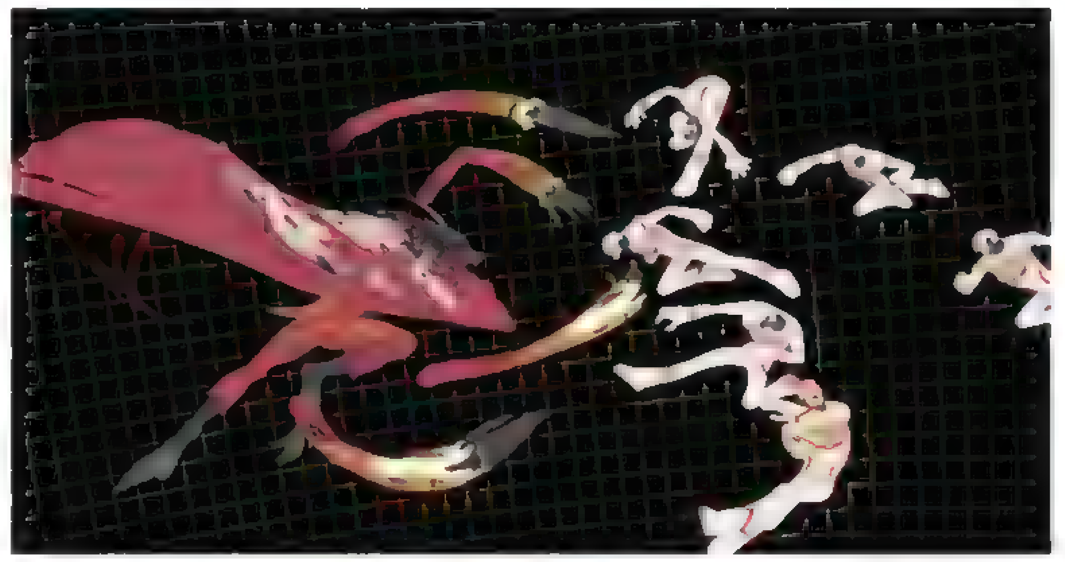

MAYAスクリーンショット・リグ


同じく腕のアセットをのせた竜にリグを設定。これで動きを調整する


MAYAスクリーンショット

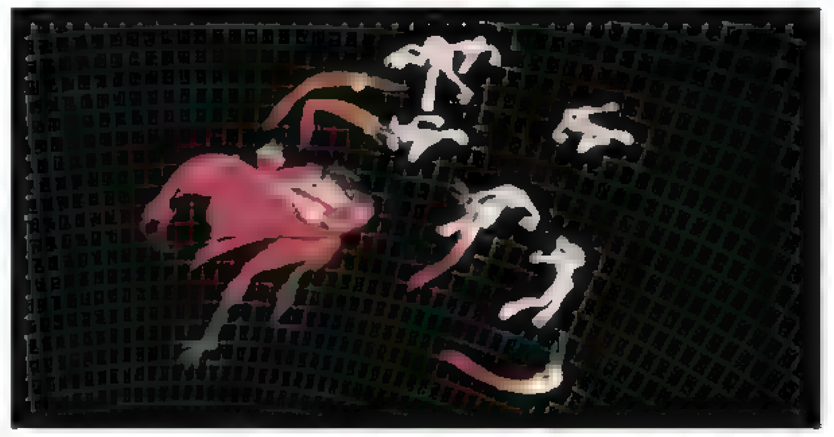
配置された腕のアセットを別の角度から見る。これからも分かるように、極端なパースを付けるため手前や奥の腕は本来あり得ない位置に置かれている。逆に言えば、これは２Ｄアニメが実際にはあり得ないパースで描かれていることを示す画像でもある。

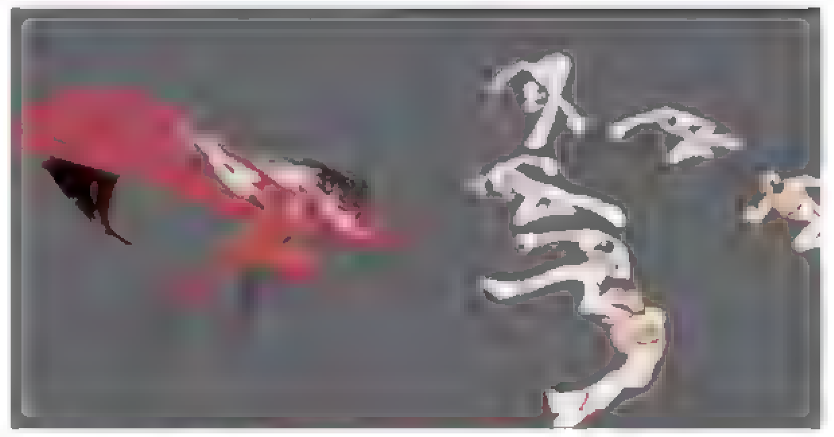
S030 C021

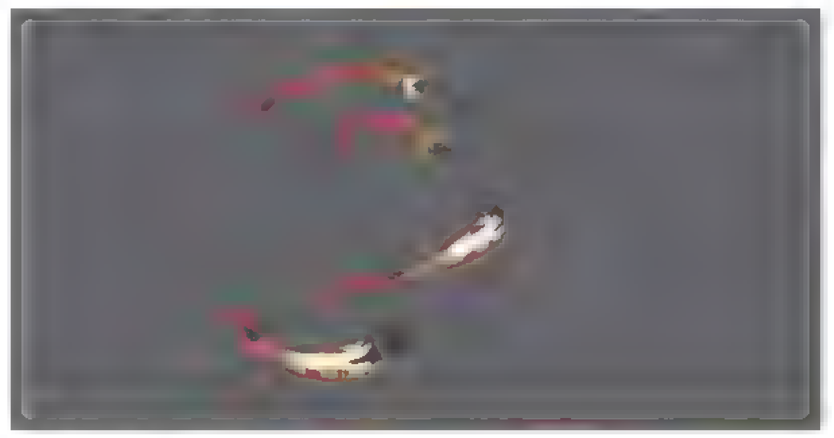

FIXカメラ・腕のアセットと軍団モブを合成

S030 C020

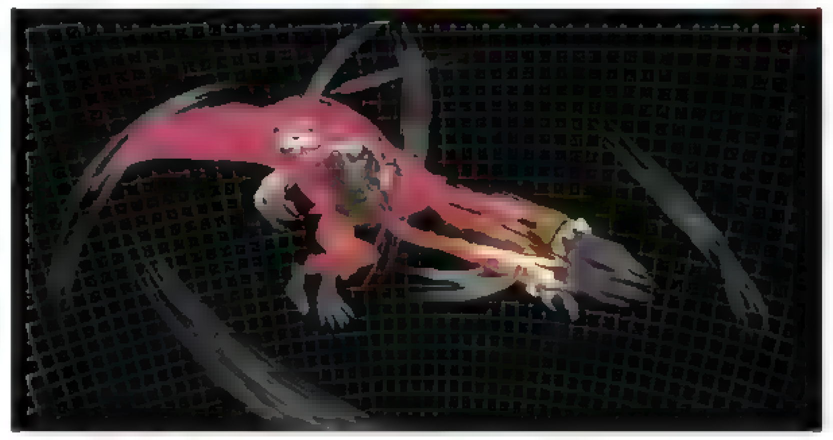

FIXカメラ・腕のアセットと竜を合成


MAYAのスクリーンショット


FIXカメラ・軍団モブ

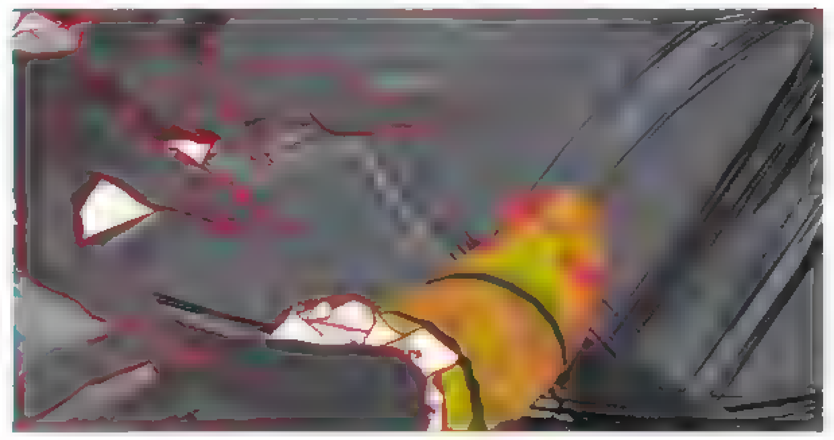

FIXカメラ・腕のアセット

[illegible]軍団を激しく攻撃する竜を別のアングルから見たショット。ここでも千手観音のように腕を何本も重ねると共に、動きをより迫力あるものとするために広角レンズの画角が用いられている。右は腕のアセットをどのように配置するかを異なるアングルから見た画像だが、ここでもやはりパースの効果を最大限にするため、特に右腕は非現実的なほど手前に置かれているのが分かる。


MAYAのスクリーンショット

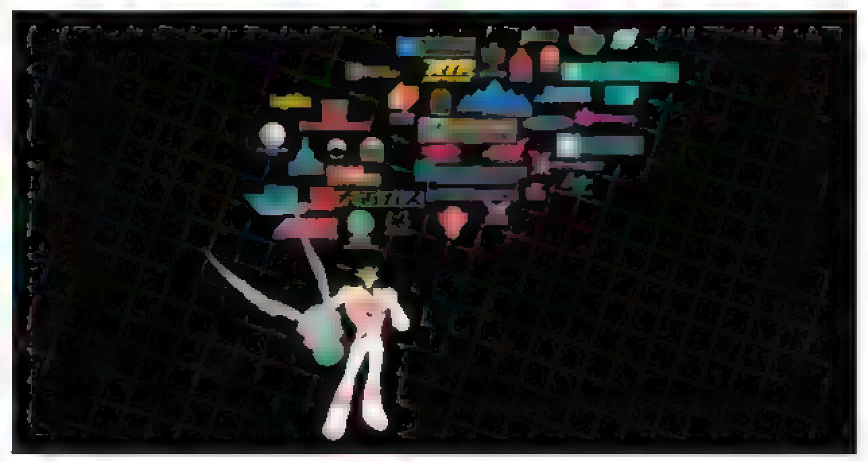
ジャスティス軍団を攻撃する竜を別のアングルから見た場面。別アングルから見た画像（右）からも分かるように、ここでは手前に来る腕の動きを強調するため、この腕のアセットはかなり手前側に配置されている。こうした強調は２Ｄの場合は[illegible]に行えるのだが、３Ｄアニメは空間配置が正確に反映されてしまうため、ここに見られるような措置が必要になってくるのだ。


FIXカメラ・竜


FIXカメラ・腕のアセット

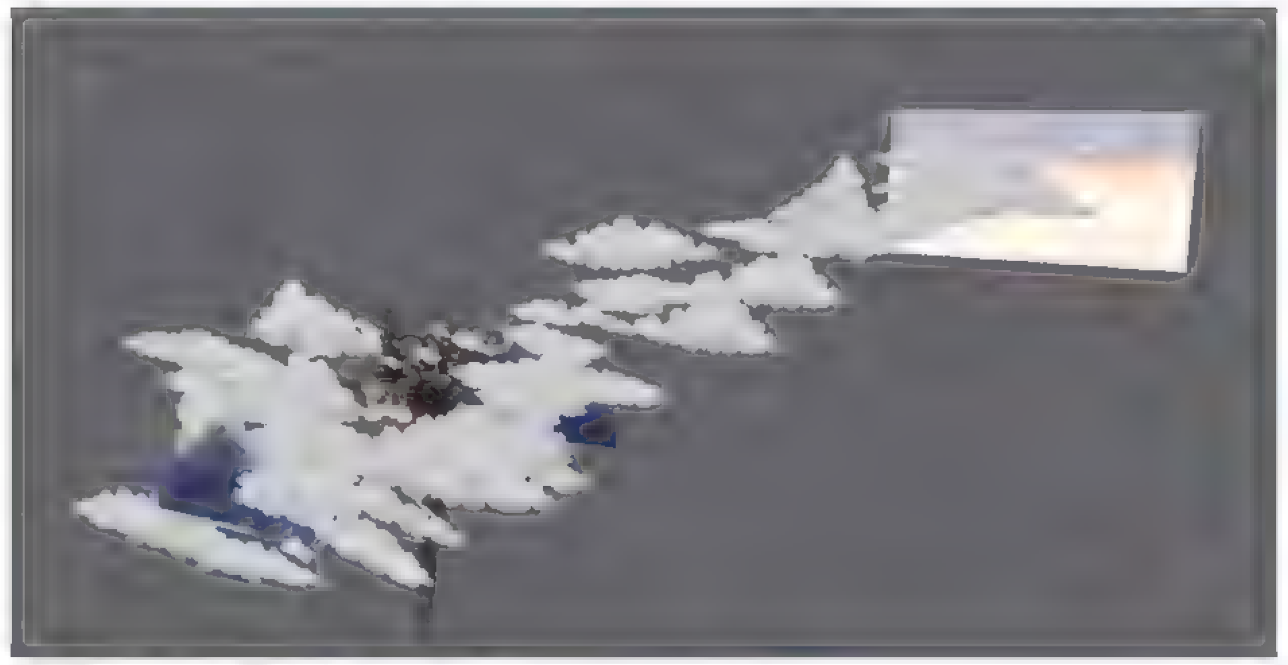

FIXカメラ　本編映像で使われるカメラのアングルから見た画像

S030 C057 ｜ 企業ロゴ


MAYAスクリーンショット、ロゴ正面。
右下から見上げるアングルになるため、ロゴはカメラ目線側の右上に向かって配置されている。こうしたところも３Dならではの特徴。奥行きなどは左のアングルから逆算して決められる

S041 C009 雲海を越えて

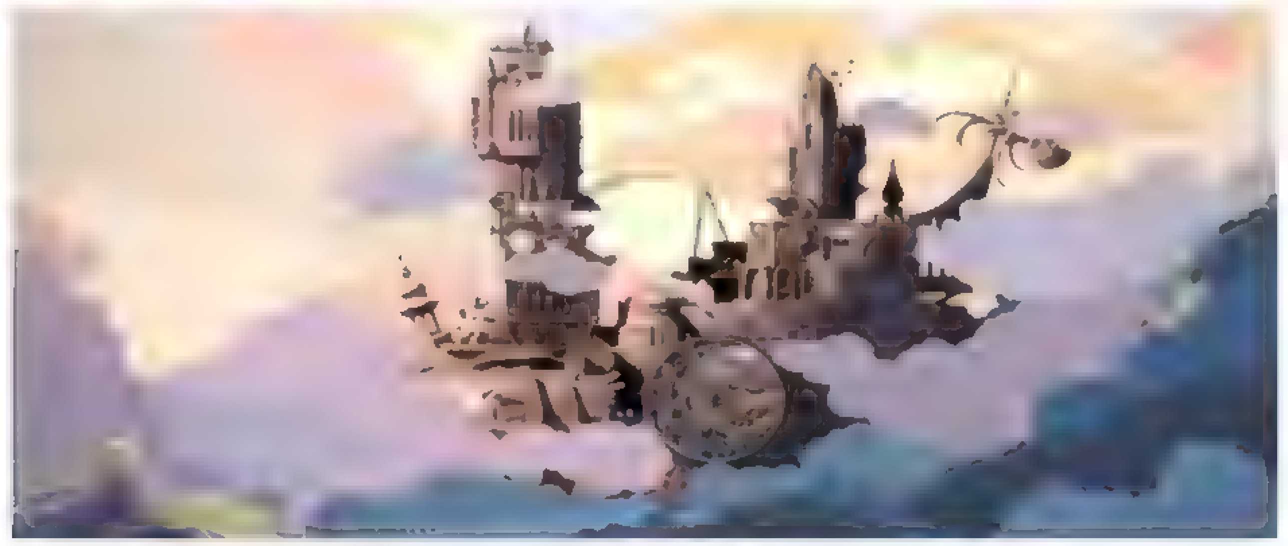
天使に導かれるベルの前方に姿を現す竜の城。この場面でも雲の動きは2Dのマルチフレーンを模した方法で作られている。ただ、通常のマルチと違うのは、監督のこだわりで城の背後まで延々と雲が配置されているところである。



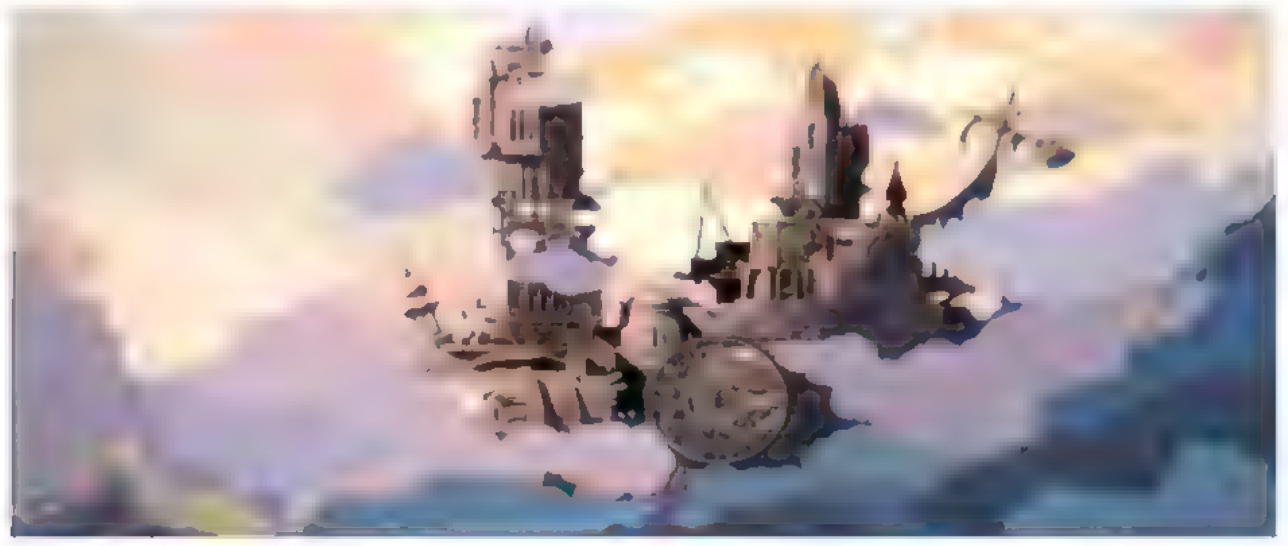
シーンの内部構造。2Dの雲をレイヤーで重ねることによって奥行きのある空間を作っていることが分かる。ここで注意してもらいたいのは、手前側よりも奥により深く雲のレイヤーを重ねていることである。これは監督が特にこだわっていたところだという



MAYAスクリーンショット。上の配置を取り込み、雲の動きを作る。作業としては3Dを使った密着マルチといったところだろうか。これは従来の2Dアニメーションと3Dアニメーションとの効果を融合させたような画面効果を狙ってのものと言えるだろう



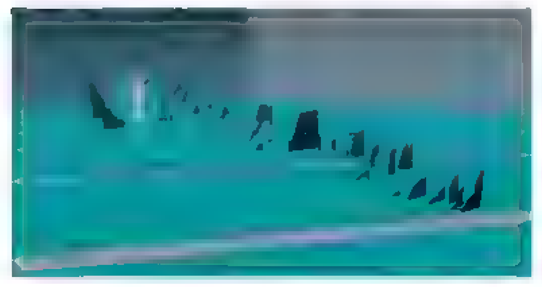
ベルの視点で見た竜の城。ここではまだ色収差が加えられていない。空気遠近の全くないイラストのテイストに3Dで作った雲の動きが重なり、独特の距離感が生み出されている



上の画像に色収差を加えた最終画面

S041 C004 滝

ベルがA.Iたちに翻弄される場面では、迷い込む空間のために描かれたカートゥーン・サルーンのテイストを最大限に活かすため、この滝も含め、背景を距離に応じて分割し、2Dのままマルチフレーン撮影のように配置するという手法が用いられている。

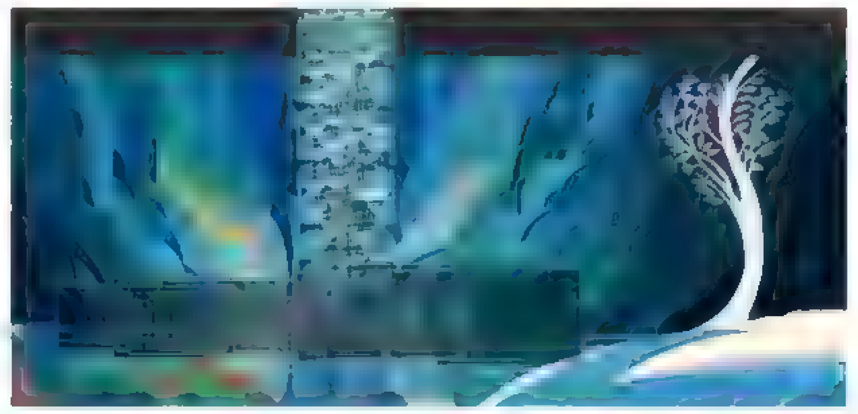




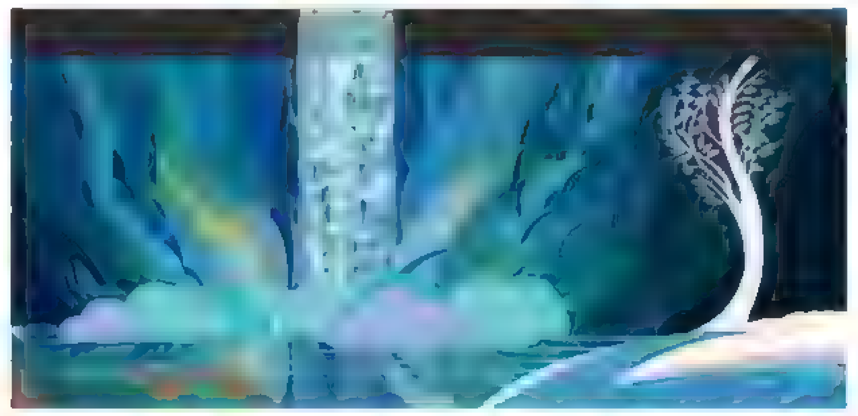
このシーンの内部構造。上が滝周辺の岩で下は滝を望むベルを配置したもの。上の岩が下の画像ではグッと凝縮されているように見えるが、これはベルが手前側のかなり距離を置いた場所から見ているので相対的にそのように見える為。またベルと滝との距離を大きく取っているのは、このカットが長望遠の画角として設定されていることによる



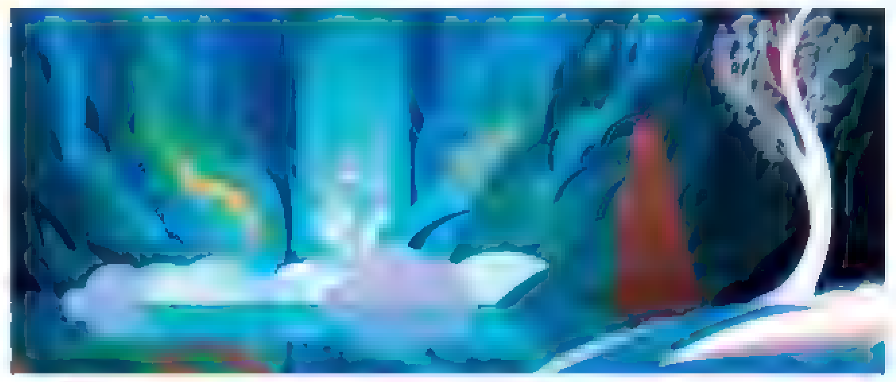
上の内部構造を本番カメラの位置から見る。滝が手前にかなり近づいて見えるのは望遠レンズの画角になっているため



滝の手前に落下する瀑布や水煙のレイヤーを配置する



配置されたレイヤーに切り抜いた瀑布や水煙を配置、これらを動かすことによってイラストの雰囲気を活かしたまま落下する瀑布の動きを作る



上の画像にベルを合成、さらに光などの撮影効果を加える。望遠レンズは一般的に被写界深度(ピントの合う深さ)が浅く(狭い)、手前のベルはぼけるのだが、イラストテイストを活かす為、あえてパンフォーカスとなっている

to CASTLE
竜の城へ

竜の城への道は、竜自体の異質性を表現するため〈U〉とは大きくテイストが異なるカートゥーン・サルーンによって描かれたイラスト風の背景美術で表現されている。またその絵本を思わせる空間は竜の隠された本性を予感させるものになっている

DRAGON'S CASTLE
竜の城

竜の城はオリジンの恵くんの心を反映する空間として表現されている。そのひとつが次第に崩壊の度を加えていく姿であり、さらにそこへ加えられるノイズのような乱れである。特に後者はこの空間がデータとして仮想的に作られたものであることを象徴しているものとも言えるだろう。



S066 C027　竜の城のテラスに登るベル(色収差調整後)



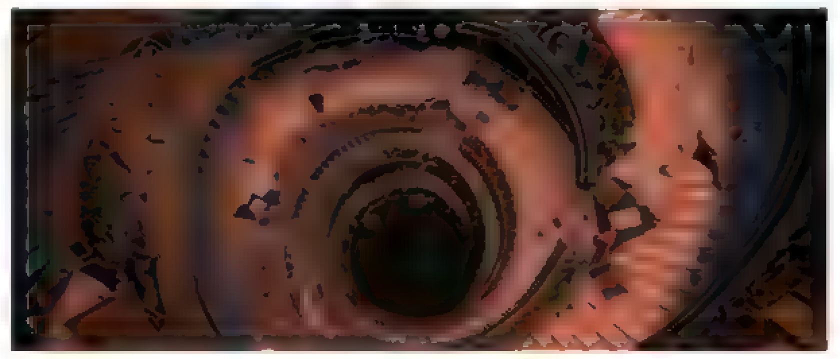
S066 C004　竜の城内部・廊下(荒廃後)



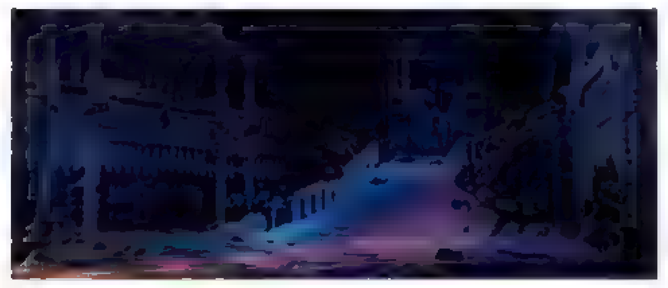
S066 C003
荒廃したエントラス・モデリング



S042 C002
荒廃する前のエントランス・モデリング



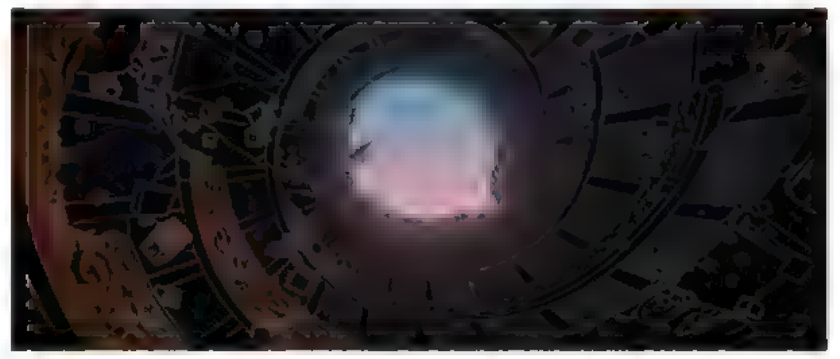
S066 C026　竜の城内部・螺旋階段(荒廃後)



S066 C003
竜の城内部・エントランス(荒廃後)



S042 C002
竜の城内部・エントランス



S066 C026　竜の城内部・螺旋階段(荒廃後)

このシーンでは内部を荒廃させるだけでなく、ベルの視点で見たときに竜の心が乱れていることを象徴するようなノイズや色収差も加えられている。左はそうした色収差を加えた城内部の背景。螺旋階段の上を見上げる場面ではさらに光のフレアも加えられている

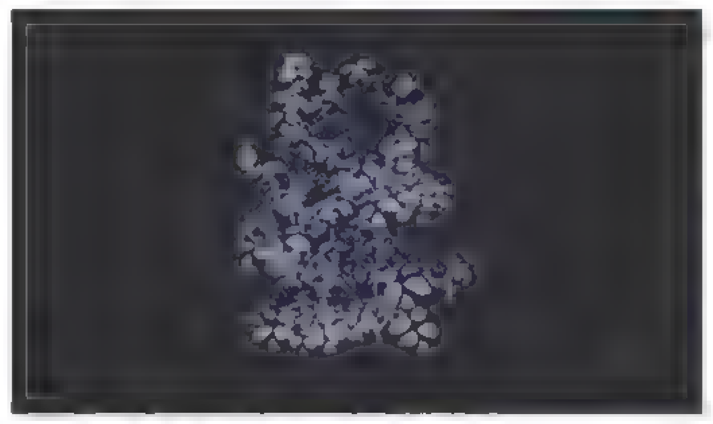


瓦礫素材

城の内部を廃墟とする際に使われた瓦礫の3Dモデル素材。CGではこうした素材のひとつひとつに至るまでモデルを作らねばならないので、荒廃した場面を作るのは想像以上に大変な作業になるという

ROSE PATIO
バラの中庭

再び竜の城へやって来たベルが目にするのは荒廃した姿だけではない。そこで彼女はバラの花に埋め尽くされた中庭も目の当たりにする。その中庭を実現するためにバラの花の3Dモデルを作り、それを一つ一つ配置して行く作業が行われている。CGの画面はこうした地道な作業の積み重ねで作られるのである。

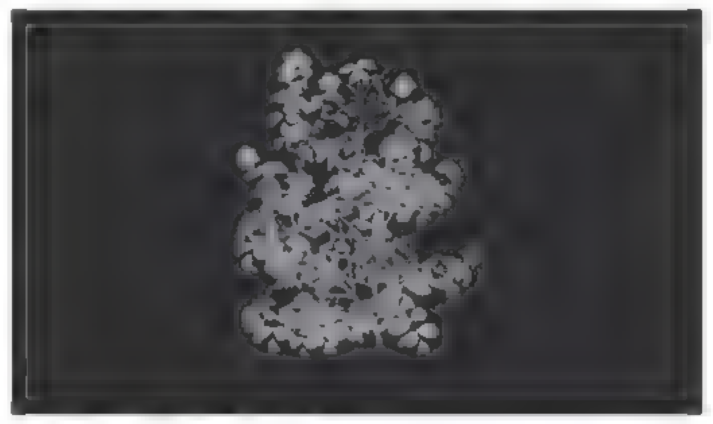


中庭　バラ、引き用　単体ワイヤーフレーム

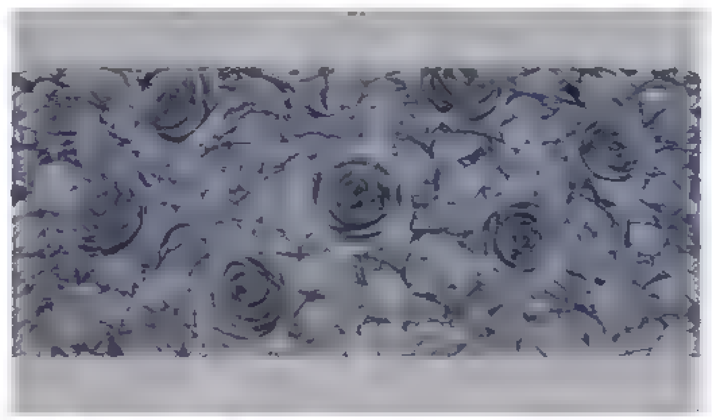
この場面ではベルが中庭に入ってきたときに見る引いたアングルと、バラの花を手に取る寄ったアングルの二つのバラが必要になる。この場合、双方とも同じモデルを使うこともできるが、引きと寄りで全く同じにしてしまうと特に引きの場合、作業時間が膨大になってしまう。そこで、バラの花に関しては引きと寄りそれぞれのワイヤーフレームが作られている



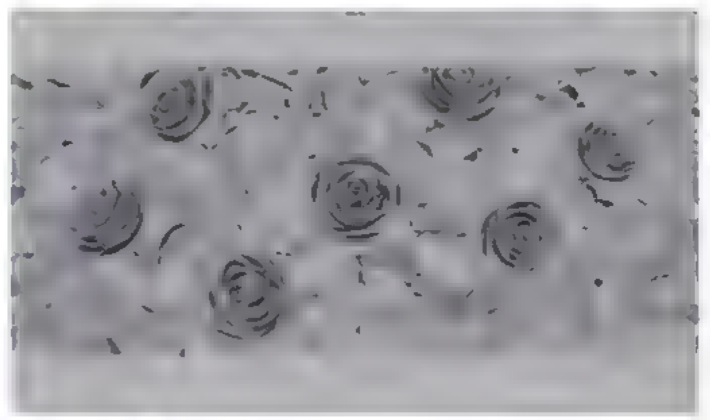
S042 C007　ベルが中庭に入ってきたときに見る乱れ咲くバラで埋め尽くされた中庭



中庭　バラ、引き用　単体



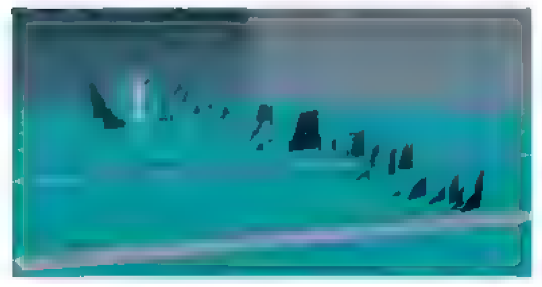
中庭　バラ、寄り用　ワイヤーフレーム



中庭　バラ、寄り用

S041 C004 | 滝

ベルがA.Iたちに翻弄される場面では、追い込む空間のために描かれたカートゥーン・サルーンのテイストを最大限に活かすため、この滝も含め、背景を距離に応じて分割し、2Dのままマルチプレーン撮影のように配置するという手法が用いられている。

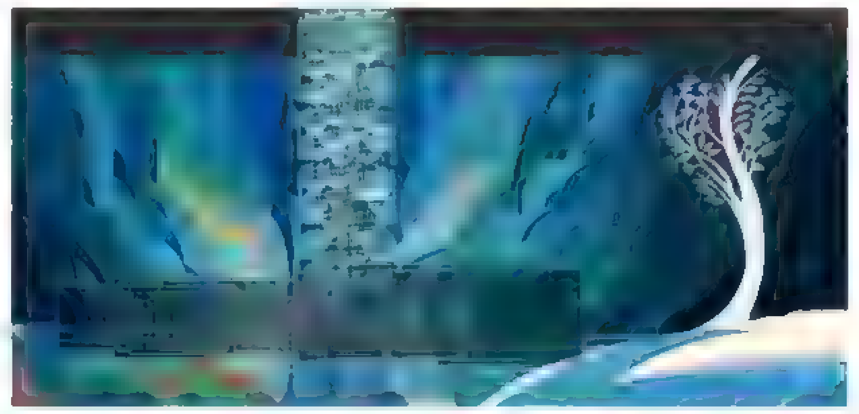




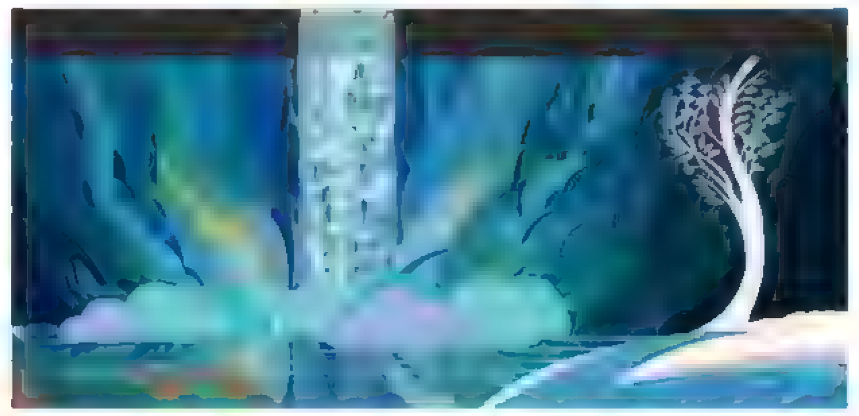
このシーンの内部構造。上が滝周辺の岩で下は滝を望むベルを配置したもの。上の岩が下の画像ではグッと凝縮されているように見えるが、これはベルが手前側のかなり距離を置いた場所から見ているので相対的にそのように見える為。またベルと滝との距離を大きく取っているのは、このカットが長望遠の画角として設定されていることによる



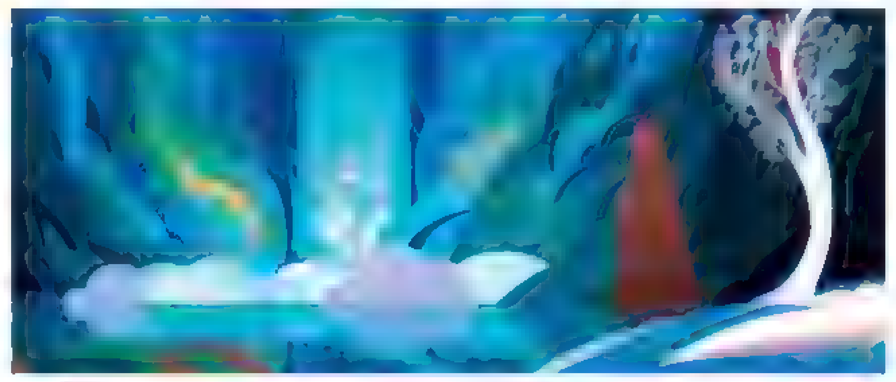
上の内部構造を本番カメラの位置から見る。滝が手前にかなり近づいて見えるのは望遠レンズの画角になっているため



滝の手前に落下する瀑布や水煙のレイヤーを配置する



配置されたレイヤーに切り抜いた瀑布や水煙を配置、これらを動かすことによってイラストの雰囲気を活かしたまま落下する瀑布の動きを作る



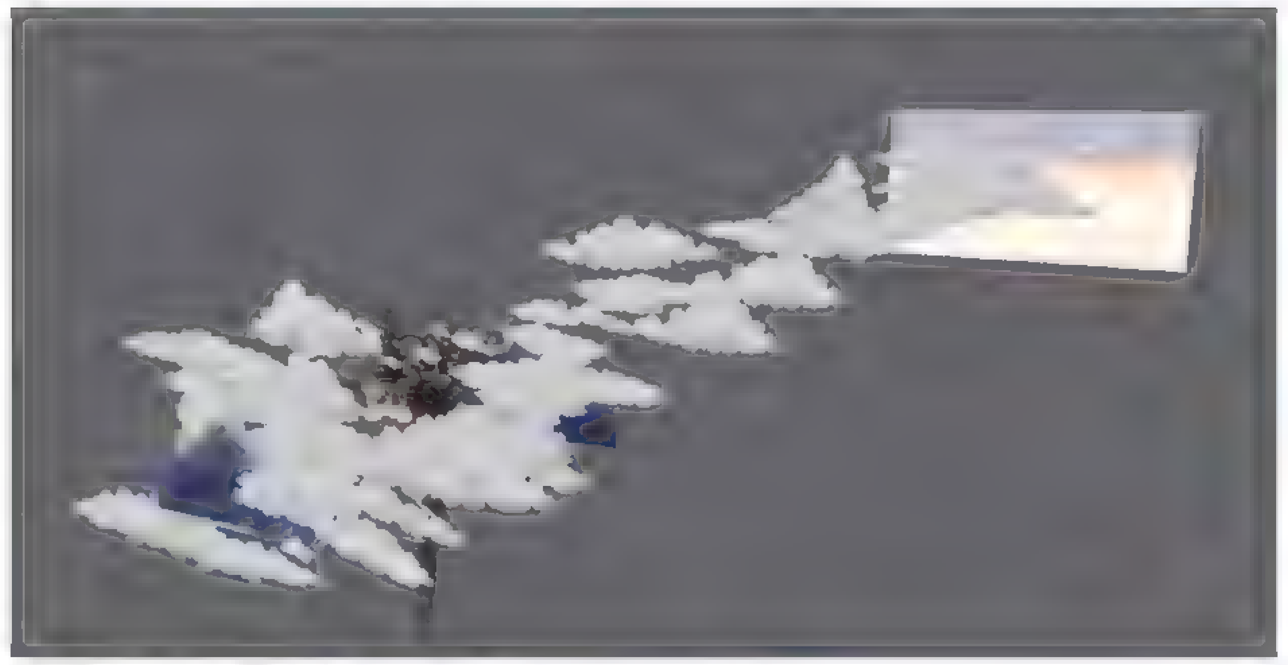
上の画像にベルを合成、さらに光などの撮影効果を加える。望遠レンズは一般的に被写界深度(ピントの合う深さ)が浅く(狭い)、手前のベルはぼけるのだが、イラストテイストを活かす為、あえてパンフォーカスとなっている

to CASTLE
竜の城へ

竜の城への道は、竜自体の異質性を表現するため〈U〉とは大きくテイストが異なるカートゥーン・サルーンによって描かれたイラスト風の背景美術で表現されている。またその絵本を思わせる空間は竜の隠された本性を予感させるものになっている

S041 C009 | 雲海を越えて

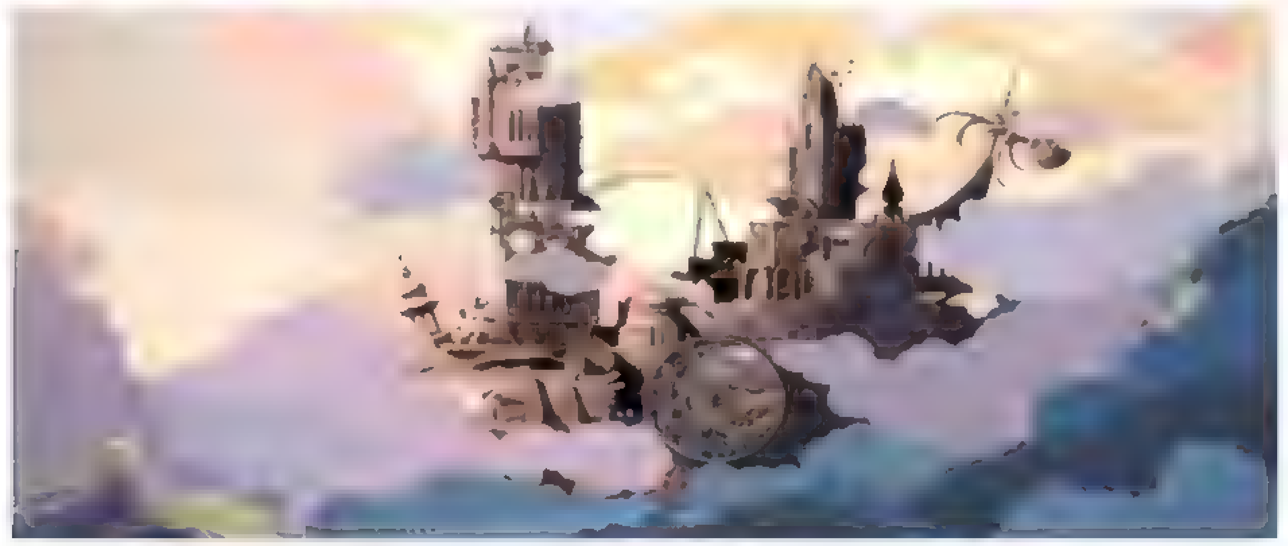
天使に導かれるベルの前方に姿を現す竜の城。この場面でも雲の動きは2Dのマルチプレーンを模した方法で作られている。ただ、通常のマルチと違うのは、監督のこだわりで城の背後まで延々と雲が配置されているところである。



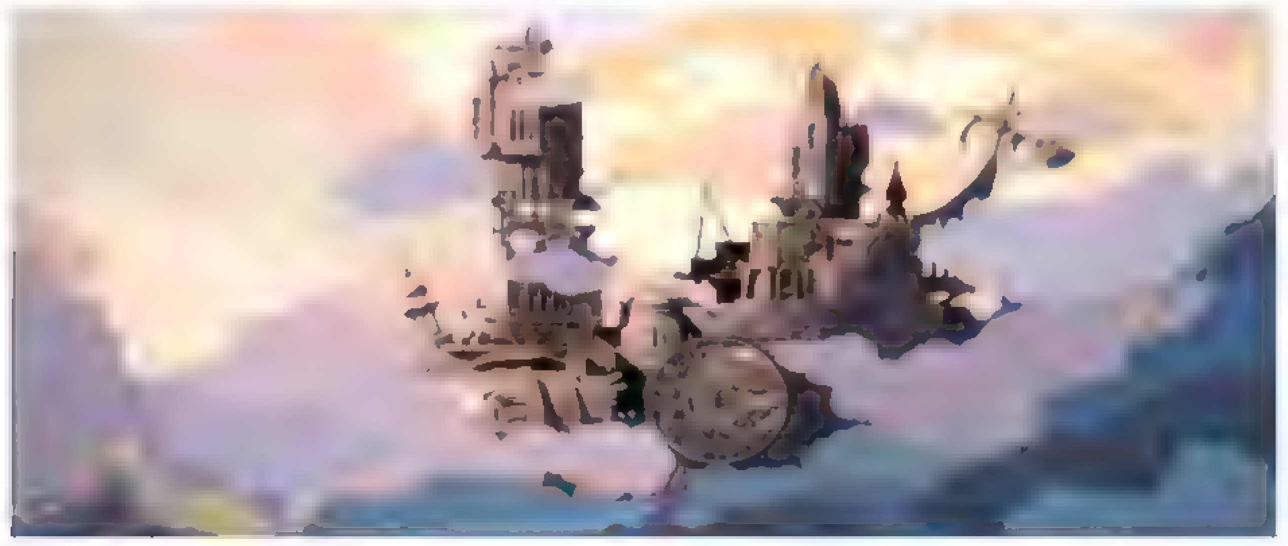
シーンの内部構造。2Dの雲をレイヤーで重ねることによって奥行きのある空間を作っていることが分かる。ここで注意してもらいたいのは、手前側よりも奥により深く雲のレイヤーを重ねていることである。これは監督が特にこだわっていたところだという



MAYAスクリーンショット。上の配置を取り込み、雲の動きを作る。作業としては3Dを使った密着マルチといったところだろうか。これは従来の2Dアニメーションと3Dアニメーションとの効果を融合させたような画面効果を狙ってのものと言えるだろう



ベルの視点で見た竜の城。ここではまだ色収差が加えられていない。空気遠近の全くないイラストのテイストに3Dで作った雲の動きが重なり、独特の距離感が生み出されている



上の画像に色収差を加えた最終画面

DRAGON'S CASTLE
竜の城

竜の城はオリジンの恵くんの心を反映する空間として表現されている。そのひとつが次第に崩壊の度を加えていく姿であり、さらにそこへ加えられるノイズのような乱れである。特に後者はこの空間がデータとして仮想的に作られたものであることを象徴しているものとも言えるだろう。



S066 C027　竜の城のテラスに登るベル(色収差調整後)



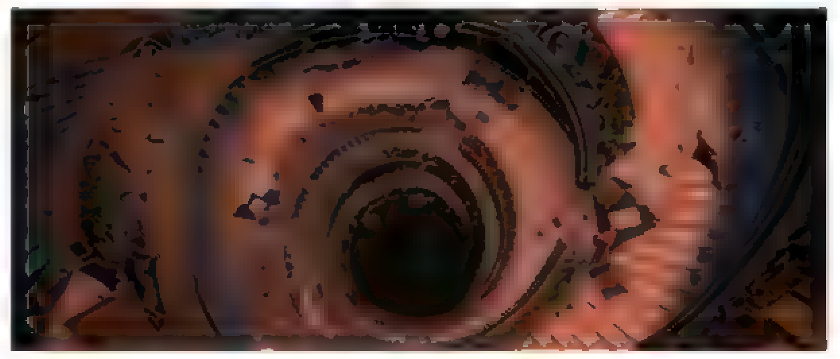
S066 C004　竜の城内部・廊下(荒廃後)



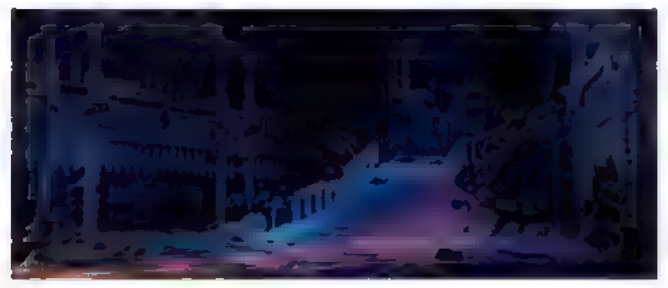
S066 C003
荒廃したエントラス・モデリング



S042 C002
荒廃する前のエントランス・モデリング



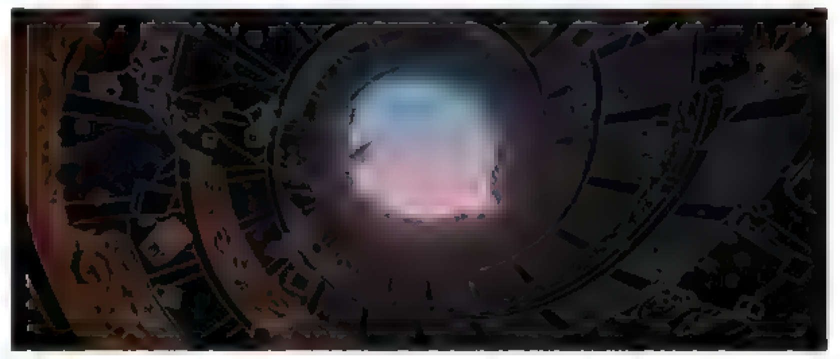
S066 C026　竜の城内部・螺旋階段(荒廃後)



S066 C003
竜の城内部・エントランス(荒廃後)



S042 C002
竜の城内部・エントランス



S066 C026　竜の城内部・螺旋階段(荒廃後)

このシーンでは内部を荒廃させるだけでなく、ベルの視点で見たときに竜の心が乱れていることを象徴するようなノイズや色収差も加えられている。左はそうした色収差を加えた城内部の背景。螺旋階段の上を見上げる場面ではさらに光のフレアも加えられている



瓦礫素材

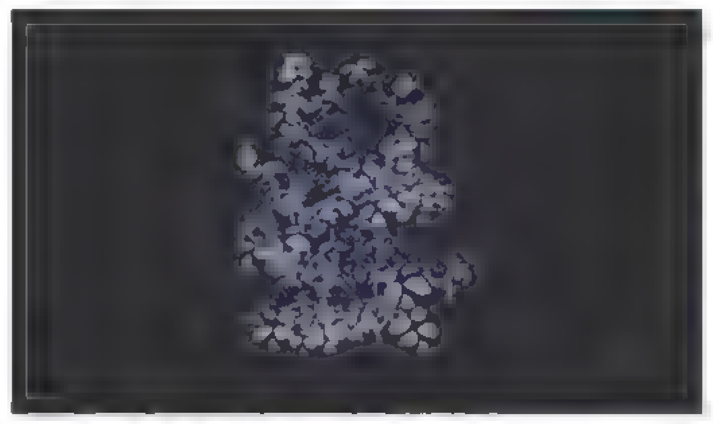
城の内部を廃墟とする際に使われた瓦礫の3Dモデル素材。CGではこうした素材のひとつひとつに至るまでモデルを作らねばならないので、荒廃した場面を作るのは想像以上に大変な作業になるという

ROSE PATIO
バラの中庭

再び竜の城へやって来たベルが目にするのは荒廃した姿だけではない。そこで彼女はバラの花に埋め尽くされた中庭も目の当たりにする。その中庭を実現するためにバラの花の3Dモデルを作り、それを一つ一つ配置して行く作業が行われている。CGの画面はこうした地道な作業の積み重ねで作られるのである。

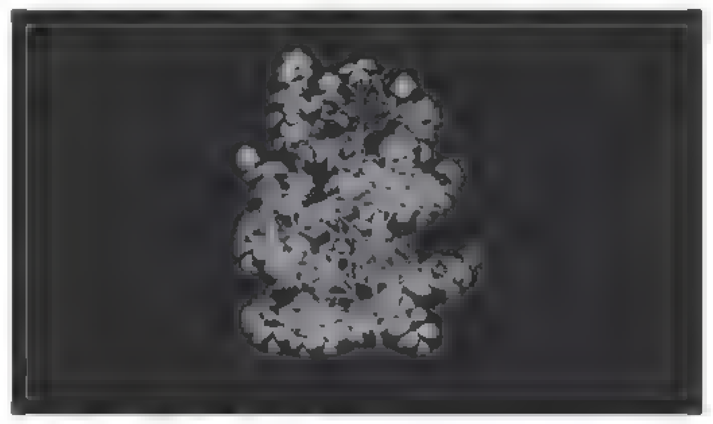


S042 C007　ベルが中庭に入ってきたときに見る乱れ咲くバラで埋め尽くされた中庭

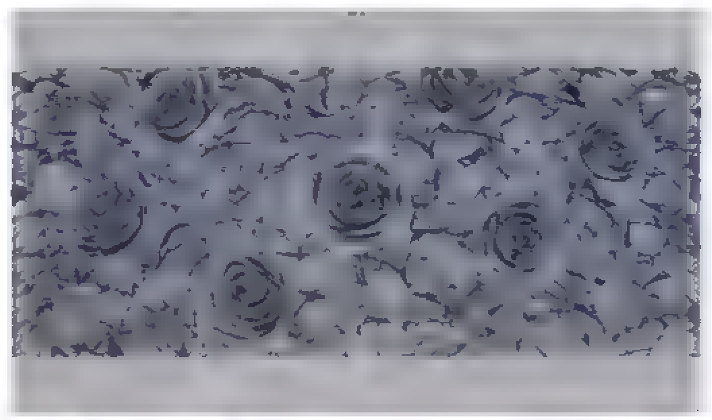


中庭　バラ、引き用　単体ワイヤーフレーム

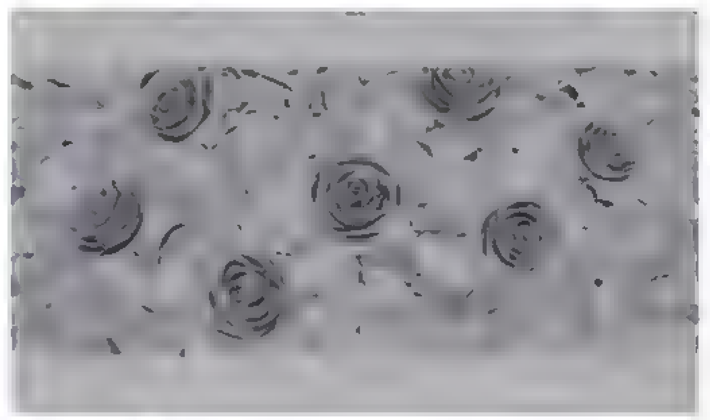
この場面ではベルが中庭に入ってきたときに見る引いたアングルと、バラの花を手に取る寄ったアングルの二つのバラが必要になる。この場合、双方とも同じモデルを使うこともできるが、引きと寄りで全く同じにしてしまうと特に引きの場合、作業時間が膨大になってしまう。そこで、バラの花に関しては引きと寄りそれぞれのワイヤーフレームが作られている



中庭　バラ、引き用　単体



中庭　バラ、寄り用　ワイヤーフレーム



中庭　バラ、寄り用

DANCE
舞踏会

ベルと竜が心を通わせるきっかけとなる舞踏会は映画の中でも最も重要なシーンのひとつとなっている。ここでも二人が踊る動きは全て手付けで作られている。竜とベルのように身長が違う二人を踊らせるのは決して簡単ではないのだが、執念の手作業で全く違和感のないシーンとなっている。

S051 C019

従来の２Ｄアニメーションは原理的に一方向の視点からの描写とならざるを得ず、立体的な構造や空間配置に関しては完全に頭の中で想像するしかなかった。しかし、３Ｄアニメーションの場合は、結果的に２Ｄへ変換するとしても、動きを作る過程では様々な視点から修正を加えることができる。その意味では、むしろ立体的な人形に動きを付ける過程に近いと言えるだろうか。特にこの舞踏会シーンでは、実際には完成画面の外に出てしまう足元や衣装(マントの先)まできちんと作り込まれている。しかしそうした部分もきちんと作っておかないと一連の動きを自然に作ることはできないのだ。



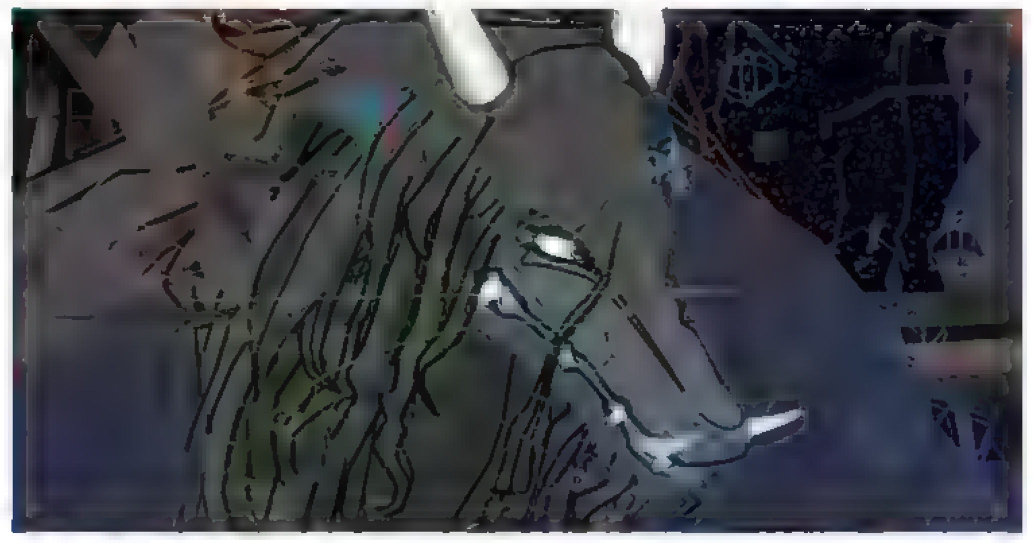
1136フレーム　スクリーンショット　修正されたベルと竜を仮の背景にのせ完成画面のアングルから見た画像

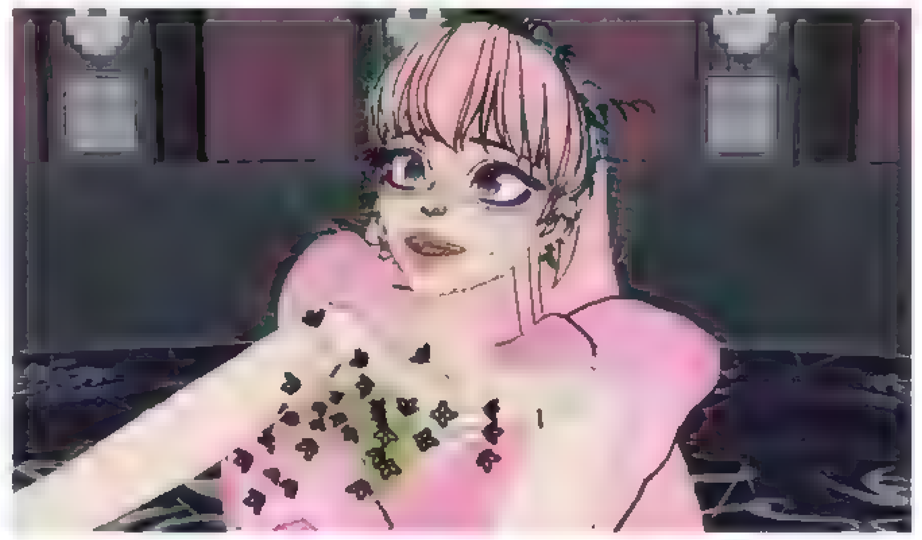




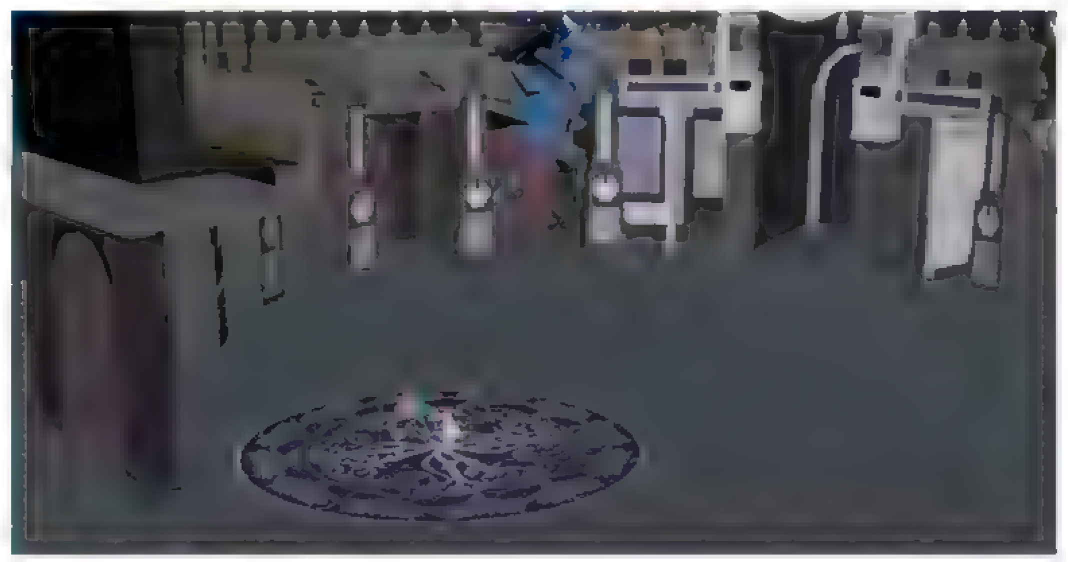
別アングル
上のスクリーンショット(実際の画面で使われるアングル)とは異なる画角で捉えた同じ場面の動き。こうして角度を変えて細かな修正が加えられる

上の画像では完成画面に入ってこないベルの足元や竜のマントの先まで細かな修正が加えられていることが分かる





ベルと竜の表情リグ(別アングル)
角度を変えて修正が行われるのは動きだけではない。表情も角度を変え、さらに実際の映像よりもクローズアップにして修正が加えられる



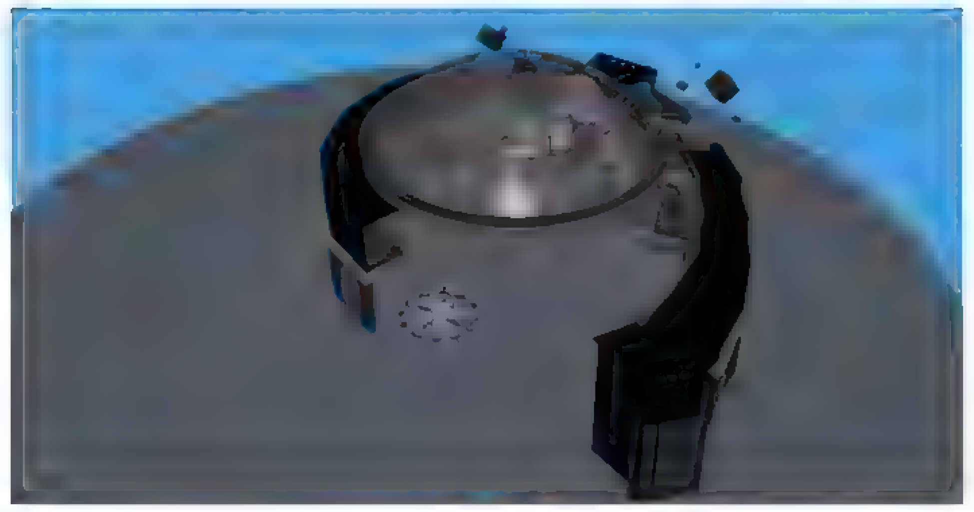
1136フレーム　別アングル　キャラ
二人が踊る空間を別のアングルからとらえる



1136フレーム　スクリーンショット・リグ

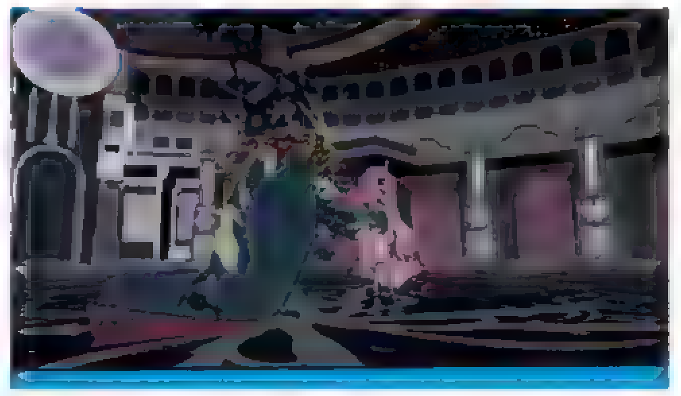


ベルと竜を簡単な背景にのせた1373フレームのスクリーンショット

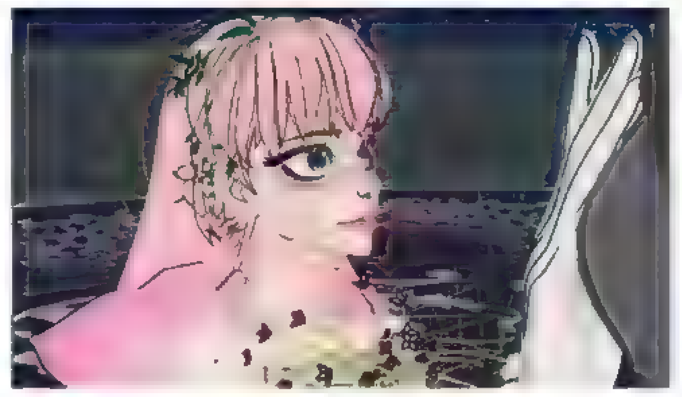


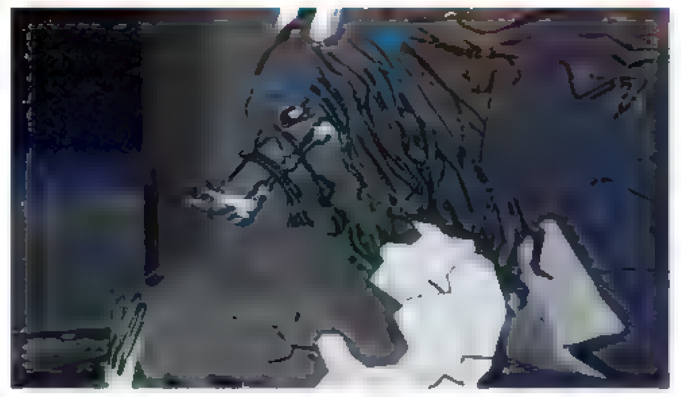
1373ｆ建物と人物の配置
右ページよりも7フレーム(0.6秒ほど)進んだ場面。上は人物を建物のモデルに配置した画像。こうして位置を確認しながら作業を進める





1373フレーム
スクリーンショット　リグ
全体的な動きだけでなく、表情などはアップにして細かく手が加えらえる。アングルも変えられているため、ベルと背景の位置関係や竜の見え方が上とは異なっている



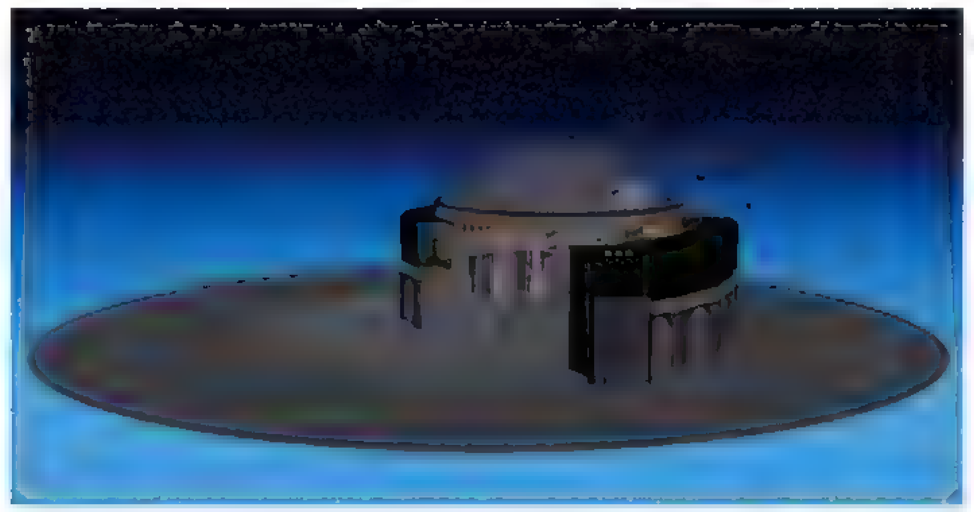


上とは反対側から見た竜(右)とベル(左)。実際には画面に映らない方向だが、一連の動きの中では見えてくるため、そこで違和感が生じないようにこちら側にも見える側と同じ修正を加える

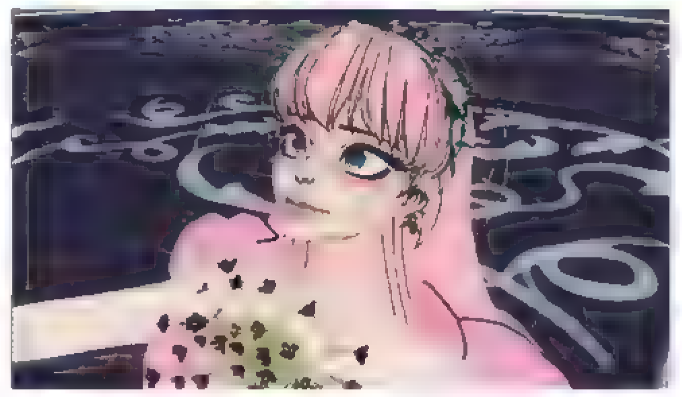
ダンスシーンを躍動感のあるものとするためにはワンフレーズを区切らずにとらえる長尺の撮影が必要になってくる。しかし、従来の２Ｄアニメでそうした長尺の撮影を実現するのは極端に難しく、そのためダンスシーンも切れ切れのものにならざるを得なかった。それに対し、３Ｄアニメは原理的にカットをいくらでも長くすることができる。この舞踏会シーンもカメラを自在に移動させながらカットを途切らせることなくベルと竜の動きを追う撮影方法が用いられている。ここでは、そうした位置の設定も含めた動きを作る過程を紹介する。

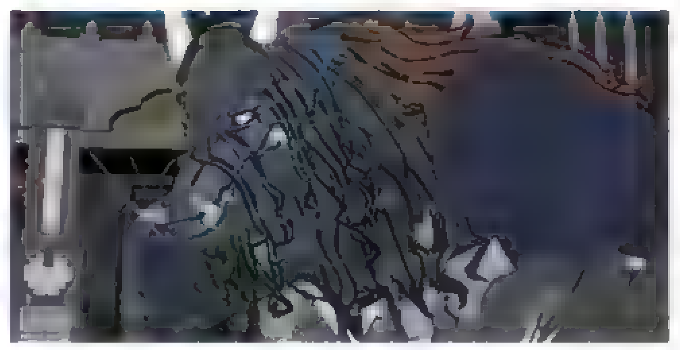


1477フレーム　スクリーンショット



上から若干時間を進めた1477フレームの建物と人物の配置





竜とベルの表情をアップでとらえた画面。ここでも様々な角度から表情の修正が行われている。また他の画像もそうだが、動きを付ける際の作業工程を見やすくするためにここでも髪の毛や指先の輪郭線が強調されている





1477フレームのワイヤーフレーム(右)と反対側のアングルから見た竜とベルにリグを設定した画像

３ＤＣＧはカメラを自在に動かすことができると先に書いたが、そのことは逆に被写体と背景との位置関係を正確に決めなければならないということも意味する。例えばこのシーンで言うと、床と壁面の見え方は、２Ｄならある程度恣意的に決められるが、３Ｄの場合は人物の配置とカメラ位置によって自然と決められてしまう。そのためにもまずは画面として効果的な配置と画角を選択する作業が必要になる。そうした過程を経て初めて印象的な舞踏会のシーンが作られるのだ。

本作で学んだ表情と全体の芝居



CGアニメーションスーパーバイザー
藤松幸伸
Yukinobu FUJIMATSU
●ふじまつ・ゆきのぶ／'01年、デジタル・フロンティアに入社。アニメーターとして数々の作品を手がける。アニメーション室室長、スーパーバイザーを経て、現在はディビジョンマネージャーに就任。様々な作品でデザイナーの指揮を執る

——冒頭のライブシーン、ベルの動きに関して細田監督からはどのような要求があったのですか？

最初に監督から言われたのは、康本（雅子・振付／モーションアクター）さんみたいな感じにしてほしいということでした。それで、一回その方向性で作ってお見せしたら、「ちょっと違いますね」「歌い手というよりは踊り子ですね」という話になりまして。それで、踊り子よりはシンガーというか歌い手にしていこう、中村（佳穂）さんの動きからもくみ取っていこうということになったんです。

——表情は中村さんの動きを参考に？

基本は中村さんの細かなニュアンスをベースにプラスアルファして作っています。口を開けるタイミングとか目を開けるタイミングとかを参考にして。

——従来の2Dアニメーションは原画を一枚一枚見ながら修正を加えていきますが、3Dアニメーションの場合はどのようにして動きを修正するのですか？

簡単に説明するとキャラクターごとにリグという人間と同じような骨格を作り、それらを移動や回転させることでアニメーションさせています。

——そのとき、輪郭も修正するのですか？

顔の輪郭はかなり調整してます。腕のしなり具合や、体のシルエットも整えるところまでは調整してます。

——モーションキャプチャーはどのくらい使用しているのですか？

一部ですがモーションキャプチャーのアニメーションを活かせる部分もありましたが、そのまま使用してしまうと生身の人間のリアルな動きになりすぎて作品のテイストと合わないので、動きの量を削ったり誇張させることでテイストを合わせています。

——フルアニメーションと2コマ・3コマのアニメーションではだいぶ雰囲気は違いますか？

かなり違うと思います。フル・フレームは動きの情報量が増えリアルな動きになってしまい、アニメ作品としてテイストが大きく変わってしまいます。本作は作画アニメーションに近づけるということだったので、最低でも1コマ、動きによっては2コマ抜いて作りました。それらの選択は、基本各アニメーターに任せていたので、自分は少しアドバイスする程度でした。まさにアニメーターの能力があってこそ成り立っているという感じです。

——今回、リップシンクはどのように作りましたか？

歌唱シーンは中村さんの映像を参考にしています。ただ、日常シーンはタイムシートで作るというアニメと同じやり方で口パクをさせています。ですので、本編を観るとそこまでぴったり合っていないと思いますが違和感なく見れる仕上がりになっています。通常のCGアニメーションではタイミングや口の形までしっかり作って合わせるのでコストがかかってしまいますが、その部分はかなり作業量を減らすことができました。

——今回、フェイシャル（顔の表情）に関しては山下（高明）さんがレイアウトを描いていますね。

そこはすごく助かりました。才能の塊みたいな人が表情を描いてくれたわけですから。しかも全部いい表情で。CGにはまだアニメで培ってきたような技術が浅いので、このときはこういう悲しい表情でといったキーになる表情を描いてくださったのは本当に参考になったんです。それがなかったら終わらなかったかもしれません。特に細田さんは表情にすごくこだわって厳しいクオリティチェックもあったので。でもおかげで今回は表情をすごく作り込むことができましたし、僕たちも学ばせてもらいました。

——竜のそばにいるA.Iたちの動きに関して、細田さんから何か特別な要求はありましたか？

ニュアンスだけですね。それで言われたのが、アイドルグループのように、ということと、造形に合った説得力のあった動きということでした。例えば全長が長ければ蛇のように動くとか、足がいっぱいついているアバターはタコのように動くとか、この造形からはこの動きだよなというちゃんと理に適った動きをしてほしいということですね。そういうところも一体一体全部に個性を持たせて、その上でそれなりの動きをさせてほしいと言われたので、なかなか大変でした。

作業量が膨大だったコンポジット作業



コンポジットリード
小野寺丞
Tasuku ONODERA
●おのでら・たすく／'10年、デジタル・フロンティア入社。ショットワークアーティストとして、実写からCGアニメーションまで様々なジャンルの作品に参加。現在はシニアデザイナーとしてリーダーを務める。細田監督作品には『おおかみこどもの雨と雪』以降全作品に参加

——小野寺さんはコンポジット（合成、撮影）リードという役職です。今回は見るからにコンポジットする素材が多かったですね。

本当に最後の最後までやっていました。10個の素材でも前後関係があれば10＋10＝20個の素材があって、素材数は増えていきました。

——ベルの衣装から花が散ったり群衆が集まったりといった場面は、個々の動きとバラの花弁などは別々に作るのですか？

まずは花びらを全部飛ばす動きを作ってもらい、そこに別パートで作られた花びらを合成していくという流れです。このとき素材レベルでまとめる作業はあらかじめやってもらえるのですが、そこからの作業、例えばそのシーンに合った色味にするとか若干の位置、サイズ調整などの作業はコンポジットで付けることになります。

——2Dアニメの場合はバラバラの素材をタイムシートに従って撮影していくわけですが、CGの場合はそういうものはあるのですか？

基本的にはフルCGのコンポジットが主なので、出された素材を適切な順番で重ねていくという作業になります。コンポジットの重ね順はアニメーションの段階である程度重ねてもらって、それを参考にこちら側で「このタイミングで重ねる」「このタイミングで散らす」「このタイミングで光らせる」という形で作業していきます。

——今回、一番多いカットでどれくらいレイヤーを重ねているのですか？

今回はアニメの合成によく使われるAdobe After Effects（アフターエフェクト、以下AE）ではなく、実写系で使われるNuke（ニューク）という合成ソフトを使っているんです。これはレイヤーではなくノードという様々なパーツの組み合わせをベースとして考えるソフトになっているので単純な比較はできないのですが、多分同じような操作をAEでやると50レイヤーとか100レイヤーとかが普通に重ねられることになったと思います。

——特に難しかったシーンは？

やはり冒頭のシーンなどの長尺シーンです。後はシーン90（すずがアンベイルして〈U〉の世界で歌う場面）の要素が多いところも、単純に計算が長くなるのと、見栄えを整えるのに色々な作業をしなければならなかったということもあって、大変でした。長尺の場合カットつながりのところで前後を合わせなければならないので、見栄えを整えるにしてもカット尻と次のカットの最初でエフェクトがつながるように気を使ってコンポジットしなければならないのです。

——監督からどのような要求が？

今回、割とコンポジットは評価して頂いて、特に大きな修正というのはなかったですね。強いて言うなら、〈U〉の広大さがわかるように、というのを要求されました。

——これだけ場面構成が複雑だと素材の配置も難しいですよね。

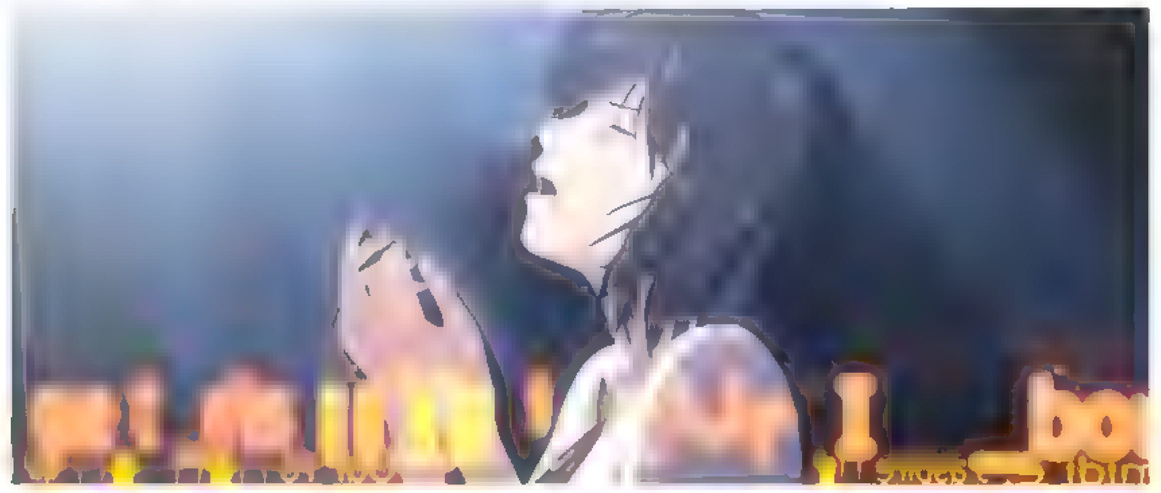
これは技術的なことになるのですが、Nukeは3Dの空間座標情報も持ってこられるので、基本的に前後関係とかは間違いのない形でコンポジットできるようになっているんです。とは言え、全ての要素に対応はできませんでした。例えば各国の言語に瞬時に変換される吹き出しセリフがあるのですが、それ自体はAEで文字変換や吹き出しのアニメーションを作成し、素材化したものをNukeに持って来るという工程で作りました。そのため前後関係の情報は持っていないので、予めAE内で、前景、中景、後景とレイヤーを分けて作成しています。その作業はショットワークチーム内で行なっています。

——膨大な数のモニターが次々と現れては消えたりする作業が大変だったのでは。

あのシーンは最初にアニメーションの段階で一度モニターの消灯のタイミングを決めてもらっています。ただその段階ではまだ実際には消えていなくて、コンポジット内でそれぞれのモニター内映像素材をUV情報を使って各モニターに貼った上で消すといった作業を行っています。当然、モニターの前に別のモニターが重なるという形になるので、あの場面は特に素材の数が膨大になりましたね。

——今回、特にここはうまくいったというところはありますか？

シーン90の最後にクジラが出てくるところからは僕がメインでやったのですが、わりと監督にも好評でしたし大きなリテイクもなくすんなり通ったので、頑張った甲斐があったなという感じでした。胸の光が次々と灯されるところも、光の具合とかリアルなレンズゴーストを入れたり調整しながら作りました。こういうクライマックスをやれたのも嬉しかったですね。



スペシャルサンクスCGディレクター
川村泰
Yasushi KAWAMURA
●かわむら・やすし／'00年デジタル・フロンティア入社。映画『アップルシード』('04)でディレクターデビュー。その後実写やゲームのCGディレクターを経て、映画『GANTZ:O』で監督デビュー。その他『ULTRAMAN_n/a』('15)などを手掛ける

引き算の中で作られる細田作品のCG現場

——シーン30ではどのような場面を担当されたのですか？

クジラとパフォーマンスをワンショット風に見せているカットです。僕が参加した時点でラフアニマティクスというローレゾ（低解像度）で作ったアニマティクスの映像は用意されていたので、それを基にコンポジットに受け渡す前のアニマティクスからシミュレーションまでのアニメーションの仕上げをやりました。そのとき、最初にやったのは〈U〉の街にカメラが入っていくところで空間の巨大感を出すために、レンズを最初は広角風だったものから40mmくらいのもう少し標準に近いものにして、その上で、クジラも踊らせるという見せ方の配分でした。ここは細田さんのコンテに大体のカメラワークが描かれていたのですが、ただ丸いドームがどれくらいのタイミングで見えてきたらちょうどいいのかといったところは、空間としてのレンズの使い方やカメラ移動の緩急という最終のルックも含めてこちらで作らねばならなかったので。クジラの動きも、まずアニメーターに説明用の仮の動画を作り、それを踏まえつつ説明して作ってもらうという形で進めていきました。

——そのときのベルの表情は？

このシーンは全体のパフォーマンスが重要なので、表情は後回しでした。ドラマ重視のシーンだと、表情と動きを完全にセットで作らなければならないところもあると思いますが、この場面はライブシーンということもあり全体の流れを重視しました。

——最後のすずが歌う場面（シーン90）のディレクションも担当されていますね。

終盤で現場に入ったら、ここがまだ手付かずだったのです。やってみたら無茶苦茶大変でした。だから残っていたのかなと思うくらい（笑）。すずは日本の手描きアニメのキャラデザインを踏襲しており、アングルによって見た目を結構変えなければいけないんです。しかも細田監督のOKのハードルもとても高かったので、内心ヒヤヒヤしながら手作業で顔の修正や、望遠用に顔を直したりしました。しかもこういうシーンなのでドラマ重視のシーンと同様に表情と動きを一緒に作らなければならないので当然手間もかかります。例えば芝居を変えたら表情も変わるので、顔をゆがめる作業も含めて全部やり直しになってしまうんです。

——口の動かし方は、やはりベルとは違いましたか？

ベルと比べるとより手描きアニメ的な表現であったり、アングルによって全然違う形状や見せ方になるというのはありました。また、すずの緊張感を表すために口を震わせるといった芝居も、監督に何度も見せながらちょうどいいバランスというのを決めていきました。

——CGをセルルックにする場合、歯を見せるかどうかというのも問題になるのではないですか？

最初は歯のあるレイアウトでちょっとやってみたのですが、細田さんのこだわりで一回歯を見せずにやってみたんです。でも結局は歯を入れることにしました。やはり歯の見せ方というのは難しかったですね。

——このシーンのすずはレイアウトの最終版がないまま進めていくカットもあったそうですね。

はい。スケジュールも終盤に差し掛かり、全てのスタッフの余裕はまったくなかったんです。ただ、リモートワークならではですが、作画監督の山下さんにシンクスケッチ（オンラインでアニメーションを添削やレビューできるサービス）の画面に直接赤い線で修正を入れてもらったりということはしました。シンクスケッチでの描画の粗い線でもサッと描いてもらうと全然違う印象になり、非常に助かりました。

——細田監督とのやり取りで最も印象に残ったのは？

例えば先程言った歯の見え方にしても、歯が見えると生命感あふれる感じになるし、見えないと上品になるといったところもきちんと説明してくださるんです。一般的にCGの絵作りというのは要素をどんどん足していくという、足し算的な発想で作ることが多いんです。細田作品というのは画面の要素を引き算していって無駄がそぎ落とされた結果、前面に出て来る感情や動きを見せるといったところがあって、それがすごく計算されつつもさらにその先を求めていこうというスタンスだなぁと。とても刺激になりましたね。

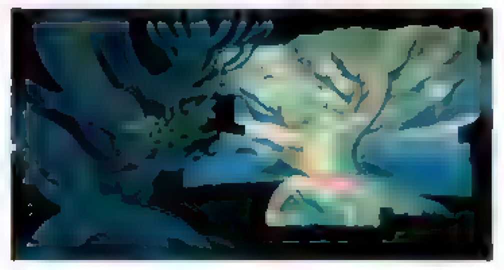
3D EFFECT

CGを活かす

3Dアニメの大きな特徴のひとつである自在なカメラワークをこの作品では空間の巨大さを表現するために用いている。シーン041の冒頭ではその特質が効果的に用いられている。ここではそうしたCGならではの表現のいくつかを見ていく。

S041 C005





このシーン041はベルの前方に展開する背景が次々と連続的に変化していく。最初が148ページで紹介した滝でその次が原生林。上はその原生林の背景素材配置図で下は配置した背景素材をベルの視点から見たもの



〈U〉に近づいた画像。背後の月も大きくなるところが現実とは異なる

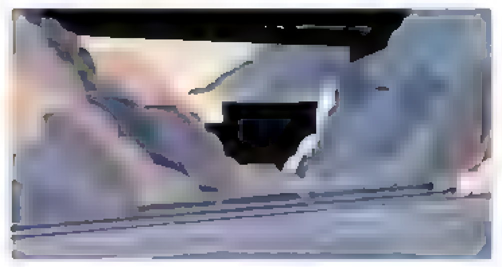


遥か足下に浮かぶ〈U〉に、ワンカットで寄っていく背景の動きを作る

S041 C001

S041 C006





原生林に続いて現れる砂浜。上は同じく背景素材の配置図で下は配置された素材をベルから見たもの。こうした連続的な変形で次々と画面を切り替えるのもまたCGならではの画面作りであり、異質な風景を次々と展開することによってここでは視覚的にベルが人魚のA.Iたちに翻弄されていることを表現している

CGディレクター対談

堀部亮
Ryo HORIBE

×

下澤洋平
Yohei SHIMOZAWA

細部にこだわった〈U〉の世界を構築

――お二人の役割分担はどうなっているのですか？

下澤 ザックリ言うと僕が背景美術やエフェクト、最後のコンポジット周りを担当しています。アニメーションやキャラクターは……。

堀部 僕が担当しています。

――まず冒頭のシーンですが、あそこは〈U〉の構造物のスケール感がすごいですね。

下澤 あの構造物はデザインをされたエリックさんからポリゴンのデータをもらっているんです。ただ、エリックさん自身が建築家／デザイナーということもあって、当然ながら映像で使うことまでは考慮されていないCADデータでした。そのため、そのままでは使用できないくらい重たかったんです。それで、まずは頂いたデータを社内で実用的なサイズにリファインしました。具体的には、映像にする上でそんなに必要ないくらいに遠くまで作り込んだモデルだったので、そういったものはどんどん削ぎ落としていって、近くの部分だけは鑑賞に堪えるモデルにしています。

――構造としてはブロックをくっつけていく形になっています。

下澤 個々のパーツが1ユニットになっていて、それが重層的に縦にも横にも上下にも積み合わさって大きな市街地ができているという構造になっています。デザイン自体は線とオブジェクトの色が主だったのですが、空気とか実在感みたいなものは実際にシーンとして作る中で必要になってくるんです。ただフォトリアルであることが求められるわけではないので、質感付けやライティングなどは3Dソフト上では行わず、色情報はオブジェクトの色だけ出力し、後はモデル法線や深度、各種マスクを利用してコンポジットで着色や雰囲気作りを行いました。

――導入部はいきなりカメラ移動から始まりますが、映画ではこういう場合、かなり誇張した動きにすることが多いですよね。

下澤 カメラがぐっと〈U〉の世界に入っていく場面では、遠くのオブジェクトをものすごく大きくして遠くに配置することで動きを誇張して見せています。カメラの移動で言うと、合成時に2Dで配置してスライドさせる場面も監督からのオーダーで組み合わせました。そうすることによってVR的な効果が出てくるのです。

――竜の城の周辺は少し異なる質感で作られているように見えます。

下澤 ユニットそのものは流用していますが、形を崩したり合成時にフォグ感を強めたり、あとダークな雰囲気を出すために影の部分をより多く作るというようなことは意図的にやっています。

――廃墟のところでは絵本風の滝や海なども出てきますね。

下澤 あそこはカートゥーン・サルーンという制作スタジオのデザインを基にしています。頂いたデザインをそのまま使ってしまおうということで、もちろん必要なところは多少描き足したり、筆のタッチなどはある程度加工はしましたが、基本的にはカートゥーン・サルーンのイラストのテイストはそのままに、要素ごとに個々に動かせるように細かく分解して3D上に板にして配置し、そこにエフェクトを足しました。滝のところも通常は水をCGで流すのですが、それだと逆に違和感が出てしまうので、ここではイラストで描かれた水のテクスチャーを流すというアニメ的な手法で作りました。

――今回、城のデザインはラフなスケッチ風で描かれていますが、そういうタッチを活かすということを考えられたりはしたのですか？

下澤 筆のタッチをそのまま活かすという作り方はしませんでした。ただ、〈U〉というのは様々な世界が存在しても良いという懐の深さがあるのと、監督が最初に言っていたのが「しっかりした美術ではあるのだけどもどこかに綻びがある独特な美意識を感じられる様な空間にしたい」ということだったので、そこは一旦CGとして仕上げた上に様々なポスト処理を施して、他の空間とは違った表現をしています。色収差(色のズレ)を入れてエラーっぽい表現にしたり、ノイズを走らせたりしていますが、そこも空間自体はすごくアナログ的でありながら実際にデジタルのデータでできているとか、竜のキャラクターの脆さや繊細さをデータの壊れた感じで表現できたら面白いと考えたからです。

――竜の城が最初に見えてくるシーンは、特に印象的にしなければならない場面だけに監督からも色々と注文があったんでしょうか。

堀部 そうですね。雲の配置や(城の)塔の後ろにも細かい雲があった方がいいとか密着マルチで作った雲の移動感もこれくらいがいいとか、あと雲がはけるタイミングで、道が見えてくるタイミングなども監督から細かい調整の指示がありました。ただ、密着マルチは動きとしては嘘なので、3Dで動かすのは逆に難しいんです。スタッフに動きを伝えるのも感覚的な部分もあって難しいですね。

――今回モニターが膨大に出てきますが、あれは全部作っているのですか？

下澤 全部作りました。ただ、数自体はそれほど多くはないんです。たくさんあると同じものを使っていても意外とバレないんですよね。むしろ大変だったのは、ひとつひとつの記事を作ることでした。演出上もすごく重要な部分だったので、目立つところは地図さんから記事の文章を送って頂いたりして作りました。それ以外は当社のスタッフが作ったりもしています。

――たくさん出てくるといえば、〈As〉の数もすごいですね。

堀部 ちょっと数は正直言ってどれくらいあるか分からないんですけど、シーンによって中景で使うものはディテールを落としたり、遠景の小さくて見えないようなところは同じ〈As〉の色を変えたりして使ったりしました。あと、群衆が集まって球体になるところなどは遠いのでさらにシンプルなオブジェクトにしています。そこは距離によって変えました。

――〈As〉は基本的に手前が3Dモデルで奥(遠く)がディテールの少ない3Dモデルや2Dということですね。

堀部 ベルの歌を聴く〈As〉たちが画面を横切るところは手前が2Dで、むしろ奥の方が3Dです。すごく立体的に顔が動いているように見えますが、そこはLive2Dさんの技術で動かしています。

――ベルの表情はどのように作っていきましたか？

堀部 今回はフェイシャル・キャプチャーを採用しているわけではなく、基本的には全部手付けで、普通にキーフレーム・アニメーションで作っています。今回は山下さんが参考用の絵を描いてくださったので、歌っているところに関しては、その山下さんが描いた表情をベースにしつつ、中村(佳穂)さんの歌っているリファレンスの映像とモーションキャプチャーした動きをミックスして作りました。

――特に横顔は難しかったのではないですか。

堀部 アニメの絵は正面顔と横顔で立体構造が全然違うので、カットによって横顔は横顔、正面は正面とモデリングし直しています。もちろんベースはひとつのモデルですが、そこを変形させるんです。すずほどではないのですが、ベルも角度によって変形させています。こういうセルルックのときはそういう作業が必要になりますね。なので、角度によって自動的に補正を入れる仕組みも使っています。あと、髪の毛も3Dで作るリアルな毛と違って塊で動かさなければならないので、動きはシミュレーションではなくほぼ手付けで作っています。

――動きに関して言うと、竜はリップシンク（実写映像を参考にして口の開きを合わせる）が使えませんよね？

堀部 基本はアニメの口パクの技法を使っています。他の〈As〉も全てそうです。ベルが歌っているところだけは割とリップシンクに合わせていますが、他は全部アニメ的な口パクを使っています。

――ベルの歌唱シーンで一番難しかったのは？

堀部 モーションキャプチャーをそのままでは使えないというところですね。ダンサーさんの動きと中村さんのエモーショナルな感じを混ぜながら、この場面は手の動きを活かそうとか、ここはアップだから歌唱をメインにいこうとか、そういうところをチューニングしながらいかなければならないのです。後はフェイシャルですか。監督も表情は本当に細かく要求していました。

――篠崎(恵美)さんのフラワーデザインはどのようにモデリングされたのですか？

堀部 実際に作ったものを見せて頂き、それを山下さんに一回絵にしてもらったものを基にモデルを作成しました。まず衣装を作り、別に作ったバラの花をそこに付けるという手順です。

下澤 一番試行錯誤をしたのは森永(邦彦)さんがデザインされたパッチワークで作ったドレスでした。光の感じが自分で光っているのではなく、光を受けて様々に表情を変える衣装だったので。あれは実際に存在する今売り出し中の材質らしくて、その光をどうするかといったところは合成で少し試してみなければならなかったんです。

――バトルシーンも手付けですね。

堀部 あそこは金井というアクションのうまいCGアニメーターに、絵コンテの雰囲気で好きにやってほしいとお任せしました。

下澤 リファレンスを見てやっているという感じでもないですし、天性の才能かもしれないですね。

――最後に、特に好きなシーンがあればうかがいたいです。

堀部 僕の方はアニメーション担当だったので、ベルの歌やドラマ・パートの表情とか仕草を見てもらえるといいなと思っています。

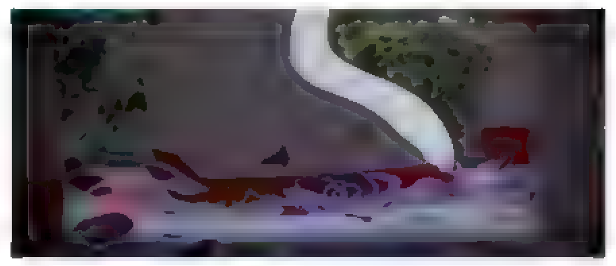
下澤 雑多なインターネットと個人の空間というようなことを〈U〉の様々な表情で表現してみました。その時々でキャラクターの心情を盛り上げる空間の演出にも注目してみてください。

●ほりべ・りょう／'01年、デジタル・フロンティアに入社。CGデザイナーとして映画『ぼのぼの クモモの木のこと』('01) にてキャリアスタート。'04年、同社にてCGディレクターに就任。『サマーウォーズ』以降、細田監督作品のすべてにCGディレクターとして参加

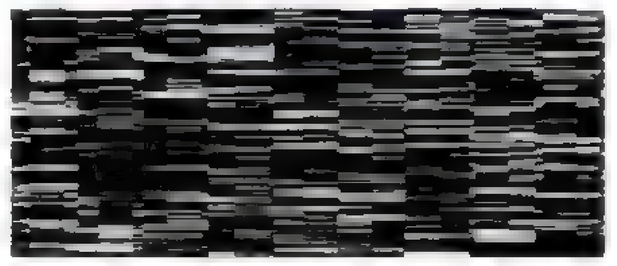
●しもざわ・ようへい／'03年デジタル・フロンティアに入社。'09年ディレクターに就任。「映画ドラえもん のび太の宝島」('18) など多数の作品でCGディレクターを務める。これまでも「サマーウォーズ」「バケモノの子」に参加してきたが今回は初の共同CGディレクターとなる

S064 C010

画面にノイズを加える



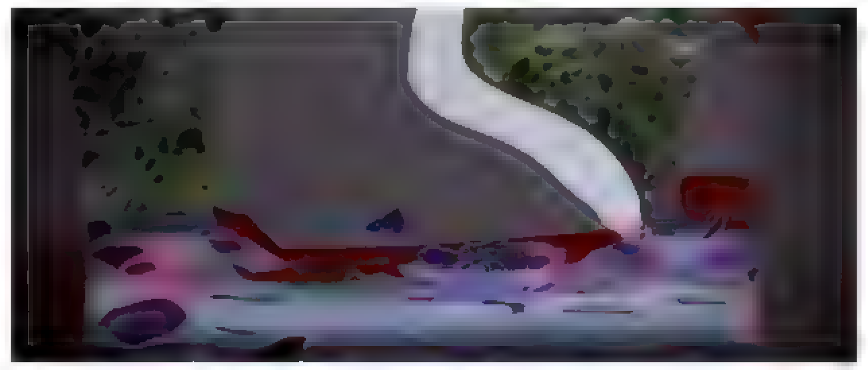
ノイズを加える前の画像



画面にノイズを加えるベース



靴の形にノイズを加える部分を切り抜く



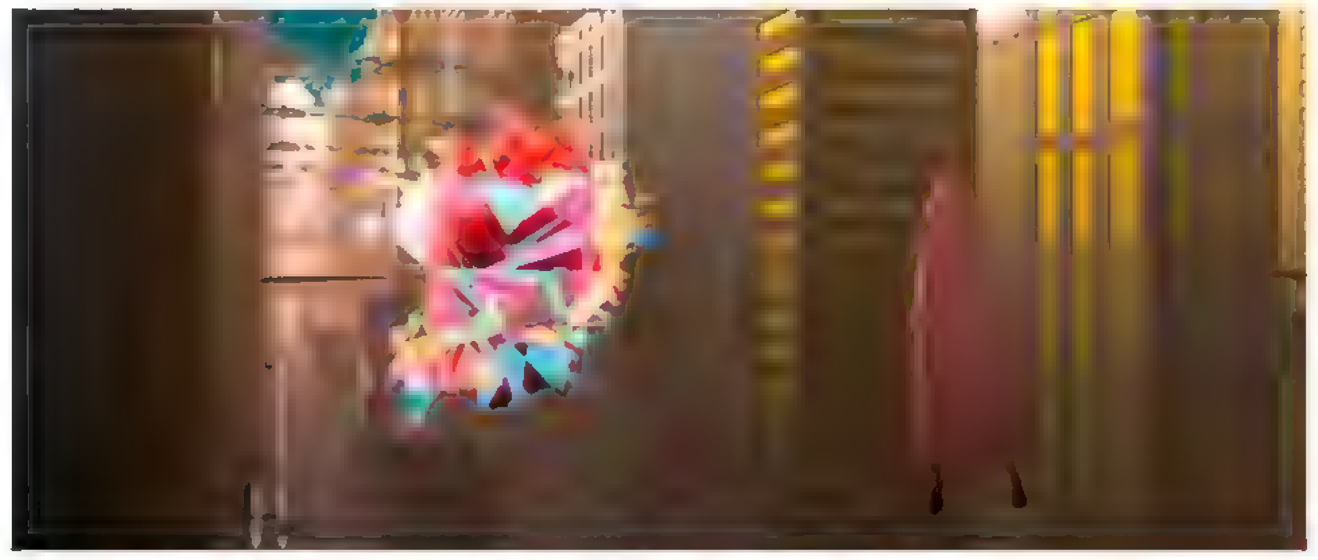
上の画像を靴に被せて画面にノイズを加える

S041 C004

城の空間への入り口　ワイプで変形



ベルの前に人魚のAIが出現。ワイプ前の画面



上の人魚にワイプを重ねる。これが変形してUの構造物から滝へと変形する。

目の前の風景が別の風景へと変わる時によく用いられるのが画面をなぞるように置き換わるワイプである。しかしここではベルが誘い込まれる映像とするために目の前を浮遊する人魚のA.Iを中心に画面いっぱいに広がって行く形で風景を置き換える従来とは違う形のワイプが用いられている。もちろんそのためには人魚を中心に次々と背景の断片が拡がって行き、それが最終的に滝となる処理が必要であり、その意味ではまさにCGがなければ不可能な画面処理である。

撮影

現代の撮影は
水の表現や光の効果、かつては特効と
呼ばれていた作業や色の調整等、
まさに画面の最終的な
仕上げを担うようになっている。
そうした撮影作業の一端を紹介する。

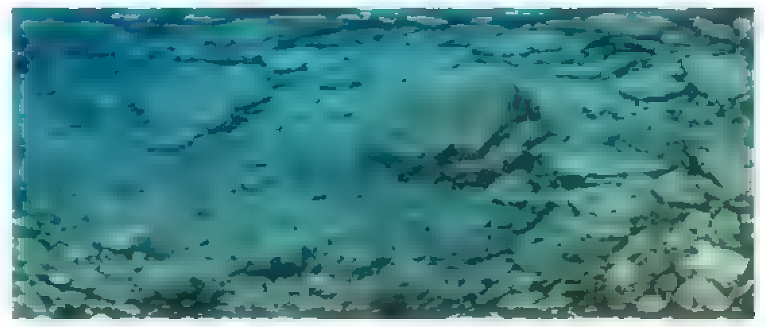
水面の揺らぎ
S007 C014

この作品では水の撮影を、数多くの作品で印象的な水の表現を作り出してきた李周美が担当している。この水晶淵ですずと母が水遊びをするシーンでも水底だけの背景に水面の揺らぎが作り出す屈折の効果や波紋等を加えることによって鮮烈なブルーが印象的な淵の清らかな透明感を一層際立たせている。

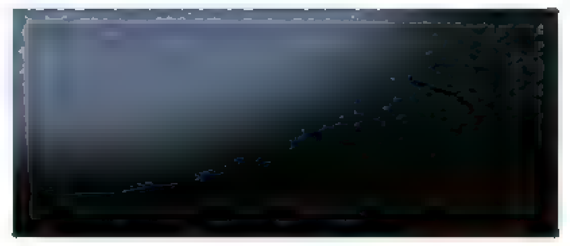


水の揺らぎの効果と波紋を加えた完成画像。下はセル画(左)と背景(右)









上は水を通して淵の底に差し込む光のマスク素材。このマスクを背景にのせて、ゆらゆらと揺れる光を水底に加える。
下は水面のさざ波と左上から差し込む陽の反射を川面に加えるためのテクスチャー素材。ちなみにこれらの素材は全て２Ｄソフトによって作られている

水の奥行き表現
S007 C015

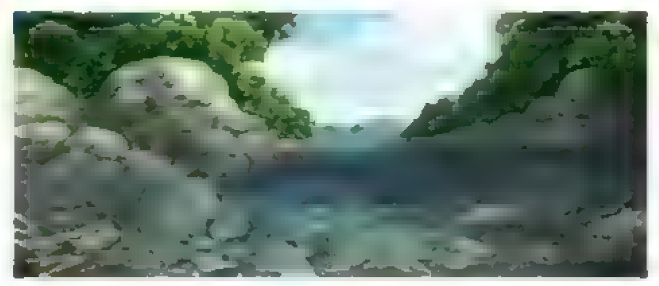
かつては水をいわゆる"水色に塗る"ことで表現していたが、今はその透明さを様々な方法で描写することによって表現している。ここでは特に物質としての水を"不透明度"で表現する撮影効果を紹介する。



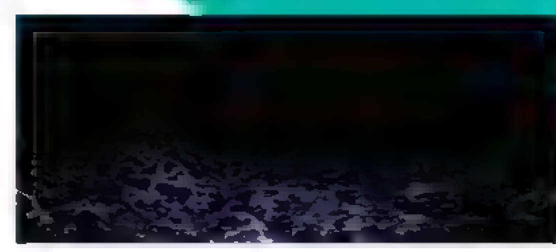
完成画面。水面の背後と水中の奥とで透明感が異なった表現になっている



水面と人物を描いたセル画。ただしそのまま背景にのせるのではなく、水面部分をデジタルブックとして切り分け半透明にして重ねている。完成画面ではさらにディフュージョンの効果をかけて奥行きも加えられている



このカットの背景。ご覧の通り、上のカットでは水底に当たる淵の奥側は描かれているが、水そのものは描かれていない





上は淵の底に差し込む光のマスク素材。斜め手前からのアングルになっている関係で上のマスクと異なり反射が紐状になっている。
下は水の厚みを表現する背景に光を散らす効果を加えるディフュージョン・フィルター・マスク。水の揺らぎを表現するため部分的に散らしを変えている

川面の映り込み
S047 C023

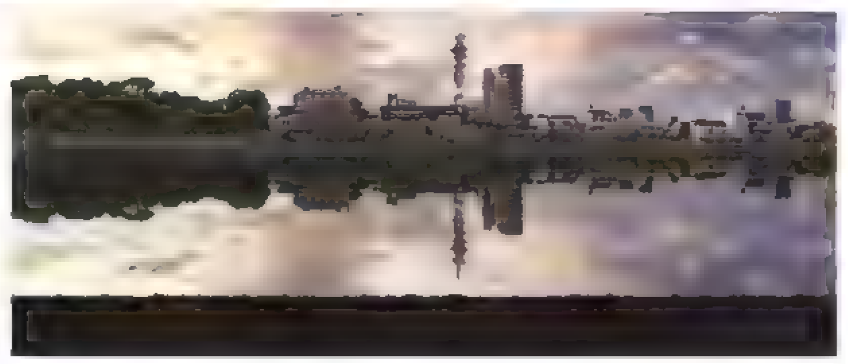
川面への映り込みは、基本的には背景で反転させて描かれたものに水やボカシ、変形等の処理を加えて作られている。しかし、それだけでは印象的な映像にはならないので、部分的に色味を強調したり、反射の揺らぎを表現するディストーション(歪み)の幅を奥と手前で変えるといった処理が行われている。



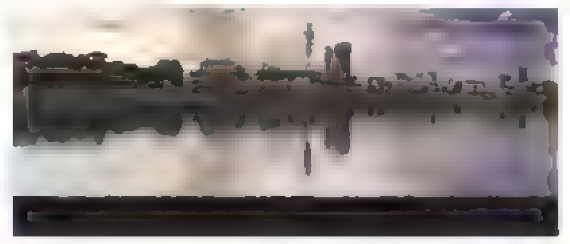
完成画像。背後の空と映り込みを比べると、雲を回り込む茜色が強調されているのが分かる



セル



背景

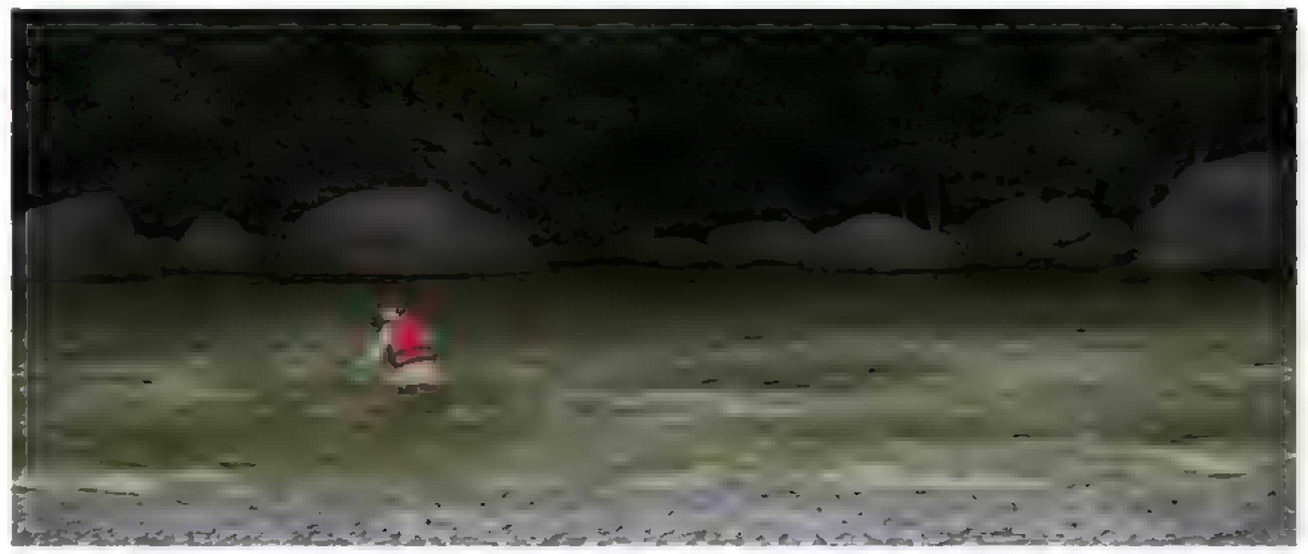




上は背景の映り込み部分にディストーションをかけた画像。さざ波の揺らぎによって乱反射する感じになるのが分かる。この揺らぎの幅は手前と奥で変え、さらにつなぎの部分をなじませる処理が行われている。
下は川面に加えられるさざ波のテクスチャー素材。全て２Ｄによって作成

濁流の効果
S008 C007

水は単に透明で美しいだけでなく、時に狂暴な一面をむき出しにすることもある。すずの母親が濁流に呑み込まれるシーンはそうした水の強大なエネルギーが露わになる場面であり、そこで重要な役割を担ったのが撮影処理による画面効果である。ここでは撮影によるもうひとつの水処理を見てみることにしよう。



完成画像。濁流の中にひとりポツンと立つ母の姿が人間の小ささを際立たせている



セル



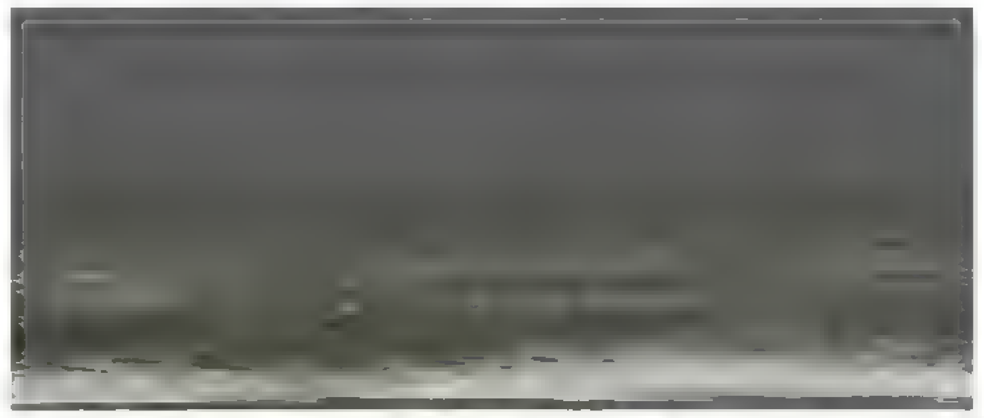
左は川の中に立つ母のセルで右はこの場面の背景。見て分かるように川の部分に関しては濁流の濁った色が均一に塗られている。これは、川を覆う濁流のために水底が全く見えないことが最初から分かっていたため。完成画面と比べると、背景の岩や断崖と手前側とのコントラストがよりフラットに近くなっている



背景の川面は均一に描かれている。そこで川面に濁流のうねりを加えるために左のブック素材がのせられる



川の中に立つ母や奥の断崖の水中部分の影を作る素材。濁流の動きに連動させてこの部分も動かされる





左は荒れた水面の凹凸を二次元的に表現したテクスチャー素材。右は川の中に立つ母や奥の岩の周りに飛び散る飛沫。こうした素材に関しては、３Ｄで作った物を２Ｄに変換して作る方法もあるが、今回は全て撮影側によって２Ｄのアフターエフェクトというソフトを使って作成されている

撮影監督鼎談
李周美 Jumi LEE × 上遠野学 Manabu KADOUNO × 町田啓 Satoshi MACHIDA

川や雨、徹底的にこだわった水の表現

——今回撮影は現実世界の部分のみ担当されたのでしょうか。

町田 はい。〈U〉の世界にはほとんど関わっていません。

——作業の内容について簡単に説明して頂けますか。

李 背景とセルを合成するコンポジットに加えて、以前は手描きだった雪や雨といった表現を加えたり、あと今はモニター処理等の特殊効果やエフェクトを加えていくというのが撮影の領域になっています。

——細田作品は時間経過が細かく描かれますが、そうした時間経過も撮影処理で表現されるのですか？

上遠野 今回は時間経過の表現に関して言えば、色彩や背景の完成度が高かったので、仮に撮影で足すとしても多少雰囲気を付け足すとか、ディフュージョンと呼ばれる画面を柔らかくするような効果を加えた程度で、ほとんど事前に用意された素材のままです。

——それでは撮影処理で明暗や彩度を調整することもあまりなかったのですね。

町田 そういうのを加えたのは、すずがお母さんの部屋で歌詞を書いているシーンとかですね。

上遠野 そこもですが、特にカラオケボックスのシーンはほとんど撮影で色を調整してしまいました。あのシーンに関しては監督からのオーダーも特別で、実際に見ている景色と感じている景色では全然違うということだったので。

李 撮影処理が多かったのはやはりモニター処理でしたね。

町田 細田監督は距離が欲しいということをおっしゃっていました。そのままだと隣に住んでいる人みたいな感じになってしまう。でも実際は、現実とネットというモニターを挟んだ距離があって、さらにあのどこに住んでいるか分からない子どもたちと高知の自分たちという物理的な距離の両方があると。それで、向こうには簡単には手が届かないということをモニター処理で表現したいというオーダーがあったんです。

上遠野 そこで撮影としても、モニターの中では現実と違う色が見えるように調整を加えていくということをしています。

——お母さんとの回想シーンで出てくる川の水処理等も撮影で行っていますね。

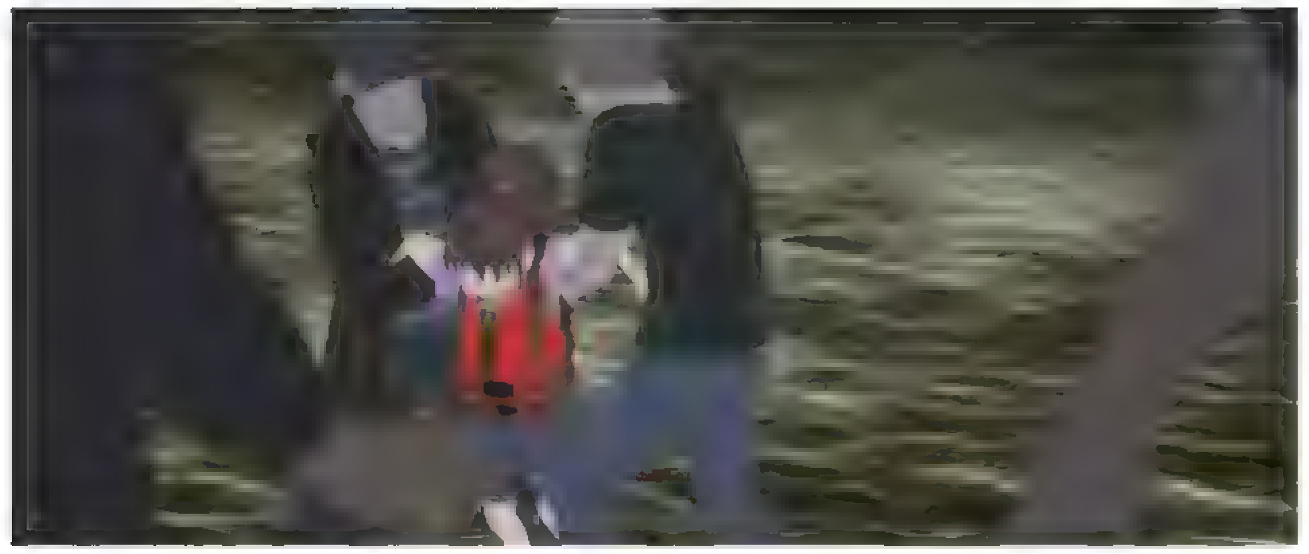
李 水は全て私の方でやりました。水のシーンは物理シミュレーション・ソフトを使っているのではないかとも言われていますが、CGのシミュレーションは逆に精度が高すぎたり、アニメらしい動きを付けるのが難しかったりするんです。それに現実パートに関してはあくまでも2Dの絵に2Dの処理を載せるので、Adobe After Effectsというツールを使って2D上で撮影処理しました。

——お母さんと川の中に入るシーンは奥行きがありますが、そういう処理はどのようにしているので

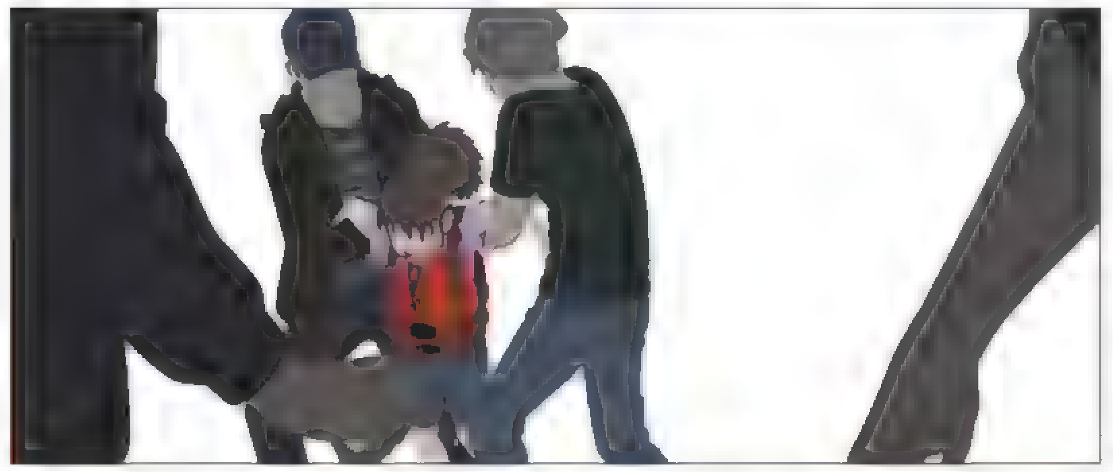
●い・じゅみ／撮影として数々のアニメーション作品に参加。近年では『天気の子』(VFX担当)、『シン・エヴァンゲリオン劇場版』(特殊技術撮影)ほか劇場作品を手がける

●かどうの・まなぶ／『シン・エヴァンゲリオン劇場版』に特殊技術撮影として参加。他にも映画『ニンジャバットマン』、TVアニメ『宝石の国』など３DCG作品の撮影を手がける

●まちだ・さとし／チップチューン所属。『シン・エヴァンゲリオン劇場版』では撮影として参加。そのほか『ペンギン・ハイウェイ』『東京レイヴンズ』などの撮影監督を務める



水面の効果を全てのせた画像。ゴウゴウという水音が聞こえてきそうな画面となっている



セル



背景

上はこの場面のセル画。下は何も描いていないように見えるが背景である。地の色しか描かれていないのは、前ページの川面と同じように波などは全て撮影処理で作られるため。セル画は切り分けられ、手前側が被写界深度の効果でぼかされる





(上)波立つ川面の凹凸を加えるためのテクスチャー素材。撮影処理で作られたこれらの波は、波形と違って動かすこともできる (下)さざ波のブックと、水面の波にボカシを加えるためのディストーションマスク

水面の表現

S008 C011

前ページに続く場面ではまた違った濁流の処理が行われている。具体的には、前の場面から引いたカメラ位置から濁流の全体像が表現されていたのに対し、ここで紹介する場面ではより寄ったカメラによって濁流の細かな動きや飛び散る飛沫などが表現されているのである。その緻密な処理過程を紹介する。

すか?

李 どうしても透明な水と言っても屈折するので、ディフュージョンで奥にある素材をぼかす処理をしたり、揺らぎの幅も(キャラが)手前の方へ来るに従って強めたりという差を入れて奥行きを持たせました。お母さんが水中を泳いでいるカットに関して言えば、キャラと泡は素材を用意して頂きましたが、他の要素は撮影で作りました。先ほど出た水で屈折する光の反射などはシートにも描き難いので、そこはお任せというか〝水面処理〟と書いてあるんです。それで、こちらでどういうものが必要かを考えて、例えば水面の上の揺らぎなどもこちらで用意し、奥行きを出してのせるとか、さらにその素材を使って光の筋を作ったり、泡も作画だと数に限界があるので、ちょっと横に流れるやつをアドリブで足したりもしています。

――特に奥行きのある場面では3Dの素材が欲しくなることもあったのではないですか?

李 ありました。でも、そのために3Dを起こすとなるとそれだけ時間もかかるので、それだったら2Dでそれらしくした方が早いということで、今回は全て2Dでやりました。

――今回は雨のシーンもすごかったですね。

上遠野 雨は段階ごとにというか、ただサーッと降っているだけではなくて、降り出したばかりはまだ細かかった雨粒がカットを追うごとに段々強くなっていくという雰囲気も出るように作りました。寄りのカットと引きのカットで同じ素材だとちょっと見え方に違和感が出てくるので、そういうところもバランスを考えながら雨粒のサイズを調整しています。

――撮影処理では川面の映り込みも印象的でした。

李 川面の映り込みは、基本的には背景で反転して描いたものを頂いて、それを水の処理と合わせて加工しました。波を立たせたり、映り込みの色味を調整したりぼかしたり伸ばしたりといった変形をかけるという感じです。ただ、アニメーションですから基本的にはセルが立つように調整しました。

――そうして処理された映像を町田さんがトータルで確認されたのですか?

町田 はい。エフェクトに関しても、雪、雨、水面、あとモニターが出てくるシーンをお二人にやって頂いて、上がりのムービーや素材をチェックしたという感じです。キャラにかける線処理の開発や、他のシーンは私の方で担当していることが多いです。

――どういう処理が特に難しかったですか。

李 増水のところでしょうか。あそこは一番苦労しました。滅茶苦茶荒れているか静かなのはそんなに難しくないんですけど、今回のその中間でそれほど荒れてはいないんです。でも、これに巻き込まれたら危ないぞという危険さをちょっと出さないといけない。スピードが遅すぎても早すぎてもいけないんです。そこは一番悩みましたよね。

――〈U〉の世界とバランスを取るという事はあったのですか?

町田 そこは特に意識しませんでした。〈U〉はキャラも3Dなのに対し、こっちは波紋ですら2Dで描かれていて、そこは細田監督も意識的に二つの世界を分けたかったのかなと思ったんです。実際、途中経過を見にデジタル・フロンティアさんへ遊びに行くこともなかったですし。

李 〈U〉の世界は私たちがやっていない処理がガンガン入っていたり、処理自体が濃いめだったりと、そこを分けることですずにとってベルはもうひとりの自分だというところを表現しているのかなというのはちょっと思いました。

上遠野 〈U〉の世界は一般のアニメに近いフレア(強い光が入ることで画面を白っぽく処理したり、光がにじんだりすること)、パラ(画面に影を落としたり、グラデーションをつける技法)の処理が入っていたので、こちらもモニター内にはフレアやパラを入れました。ちょこっとではなく、ガッツリ入れているんです。そこで別世界という境界線をきっちり作っていくんだなというのは、改めて見直してみて感じたところでした。

李 でも、現実パートに関して言えば、近年よく使われる処理は入れていないんです。1カットの絵として背景でしっかり作られているので、撮影がそんなに味足しをしなくても画面として成立している。そういう意味では、アニメの本来の作り方ってこうなんだよなというのは、今回やっていて強く感じて、やってて良かったなと思いました。

光のつながり

S010 C006

亡くなった母親の部屋で大量に散らばったレポート用紙に囲まれているシーン。窓からの光の印象をシーン内で合わせるため、現実世界では入れることが少ないというパラやフレアでの調整が行われている。





右は背景で左が完成画像。セルにはパラが加えられ、窓のある左下からはフレアが足されている。散らばっているレポート用紙はセルにテキスト素材が貼り込まれているのだが、事前に別セクションで用意してもらうことができたため、シーン処理の調整に時間を割くことができたという

照明効果

S013 C005

事前に撮影でライティングを調整してもらいたいという指示があったので、思い切って色替えをしたというシーン。インタビューにもあるように今回は基本的に背景と彩色の色がそのまま活かされているのだが、カラオケボックスの雰囲気を出すために、あえて撮影効果を使ったのだろう。



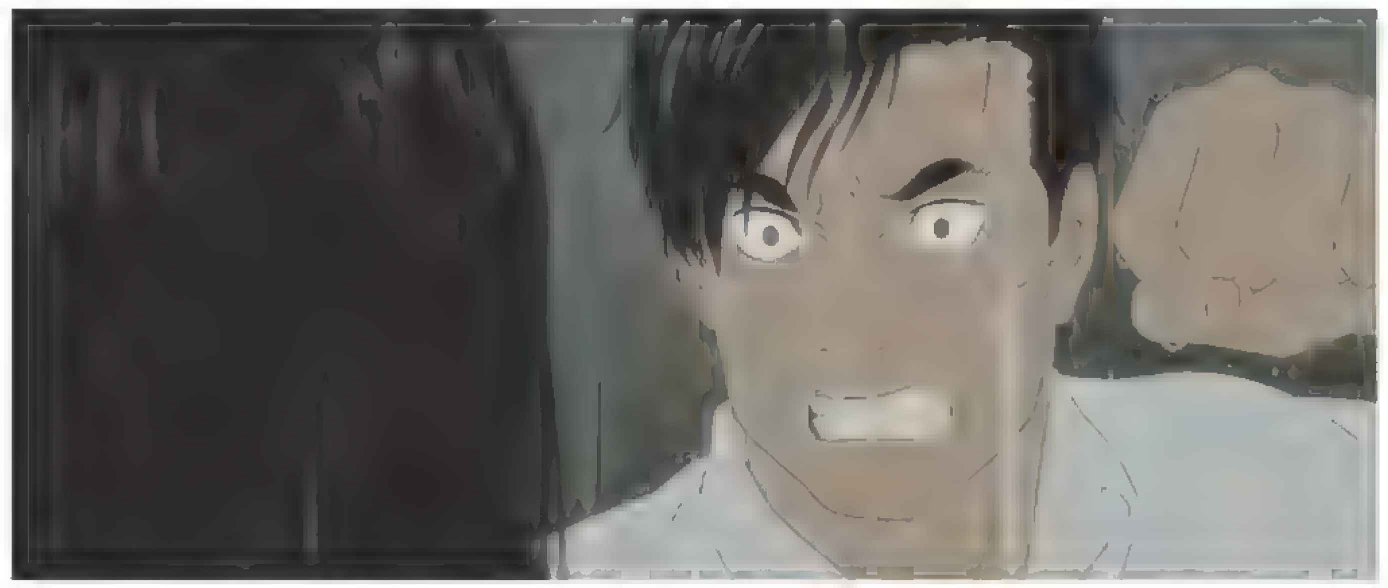


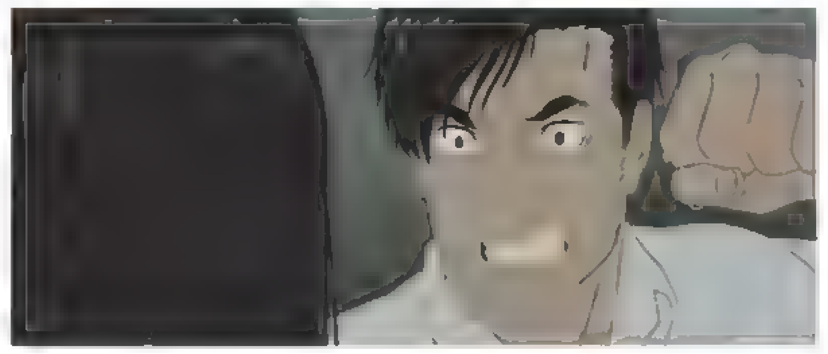
右が撮影処理前の画像で、左が処理後。カラオケボックスで繰り広げられる狂乱の雰囲気を出すために、色を大幅に変えるだけでなく、コントラストや明度も思いっきり怪しい方向へと振られている。こうして見ると、撮影効果によるより生々しい光の効果は怪しげな雰囲気を作る上で効果的であることが分かる

雨の処理

S099 C032

すずが恵くんの父と対峙する場面では雨が雰囲気を作る上で効果的に使われている。まさに撮影処理でなければ表現できないリアルな雨が生きた場面と言えるだろう。





撮影処理前(右)と処理後(上)。両者を比べると、雨による劇的な効果が分かる



この場面では雨だけでなく、すずや父親に当たって弾ける飛沫も加えられている。左はその素材。奥の父親に当たって弾けるものと手前側のすずに当たるものとで作り分けられている他、雨の強さによっても様々な滴が使い分けられている。余談だが、こうした違いは音響でも表現されているという





右は飛沫の元素材。様々な大きさや弾け方の素材が用意されている。左は上の撮影時に使用した雨の素材。今回は次第に雨が強くなっていくので、雨の素材も次第に強くなっていくものが用意されたという。最近は3Dの雨も多く使われているが、今回は全て2DのAdobe After Effectsで作られている



作画監督の仕事

〈U〉では3DCG、現実世界では手描きの2Dという二つの異なる手法が用いられているこの作品では、作画監督も〈U〉を山下高明が、現実世界を青山浩行が担当、それぞれ独自のキャラクター世界を生み出している。



〈U〉の世界

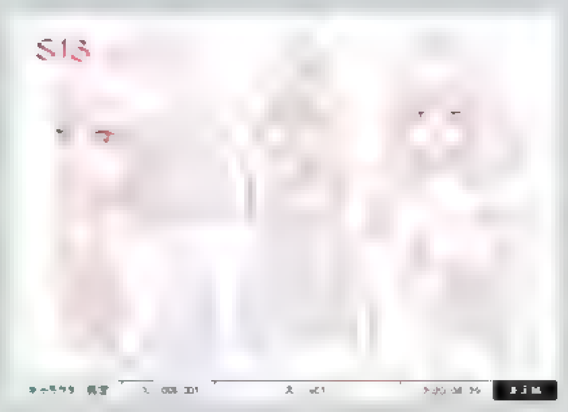
3Dで作られた〈U〉の世界だが、そこで目指されたのはあくまでも2Dテイストの作画だった。そこで山下が描いた絵をリファレンスとして作画が行われることとなった。

キャラクターリファイン

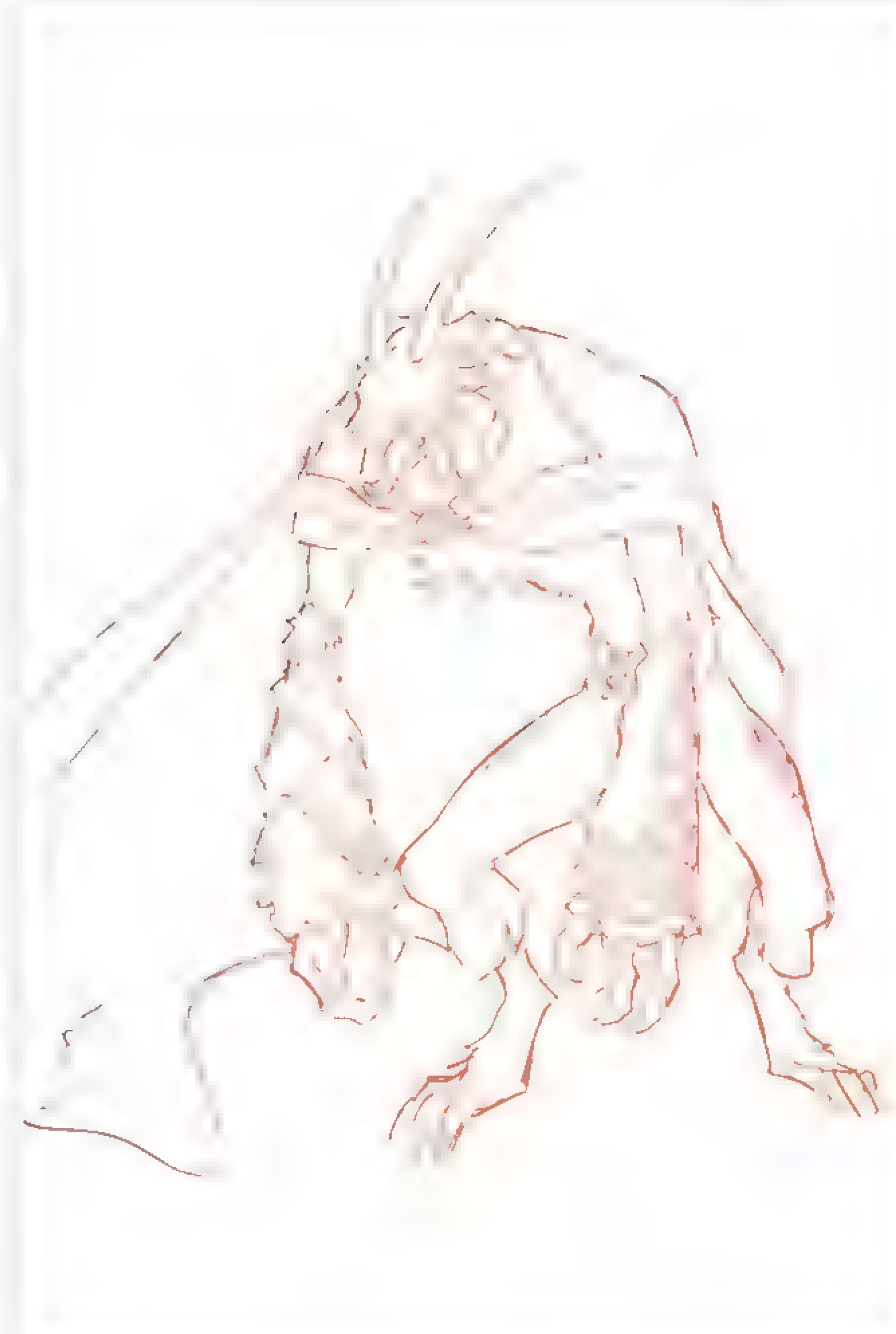
ベルと竜に関しては、より個性的なデザインとするためそれぞれジム・キムと秋屋蜻一によるキャラクター原案が描かれている。そうして生まれたキャラクターは個性的な反面、映画として使うためには方向性があまりにも異なっていた。そこで描かれたのが、山下の手になるひとつの世界観を持つキャラクターリファインである。

"影"が存在する〈U〉の世界

他の〈As〉たちとは異なり、人間と同じ姿をしたベルやベギースーは感情を感じさせるキャラクターとなっている。特にベギースーの表情にはベルにない高慢や嫉妬が表れていて、〈U〉にも存在する負の感情を表現するものともなっている。







CG作画監督

山下は作画監督となっているが、その作業はキャラクターの修正ではなく、各シーンの作画を行う際にリファレンスとなるキャラクターの表情や動きを描く。その意味では、むしろ背景の無いレイアウトに近いものとなっている。



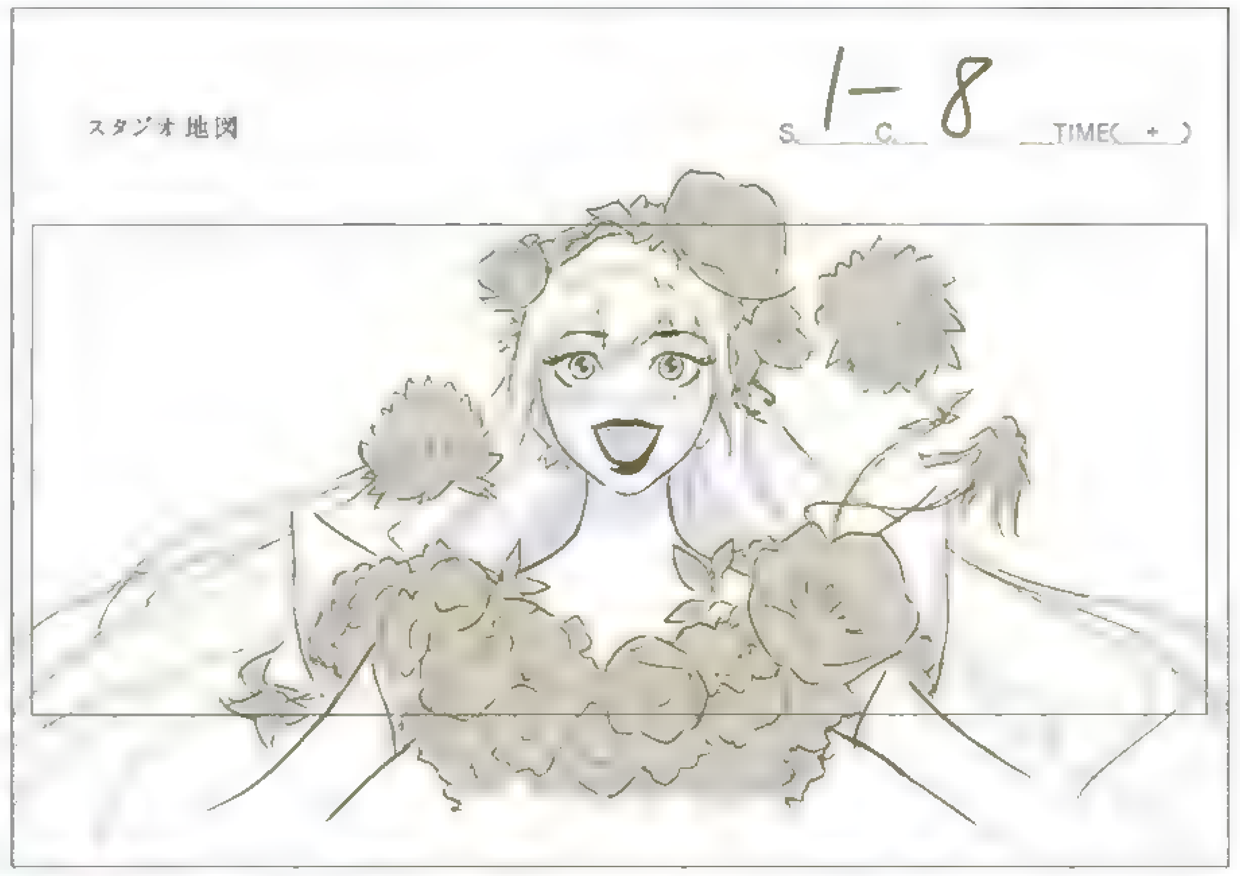






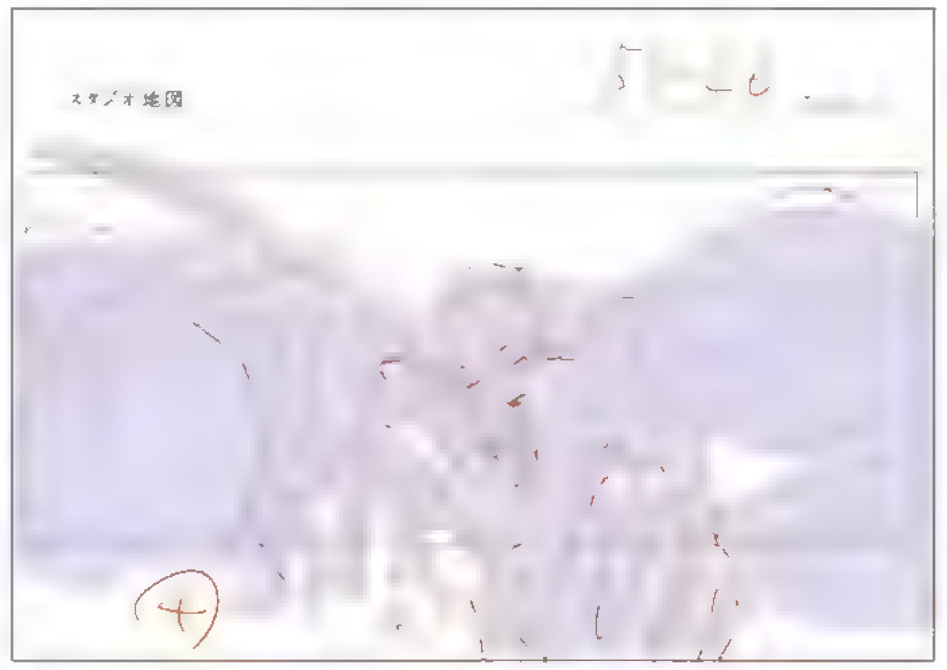
S019 C001-010

3方からベルを描く。口の開き方や目の位置などに3Dとは異なる2D特有の表現が見られる



S001 C008

歌うベルのレイアウト。口がリップシンクとは異なる2D特有の誇張された表現で描かれている

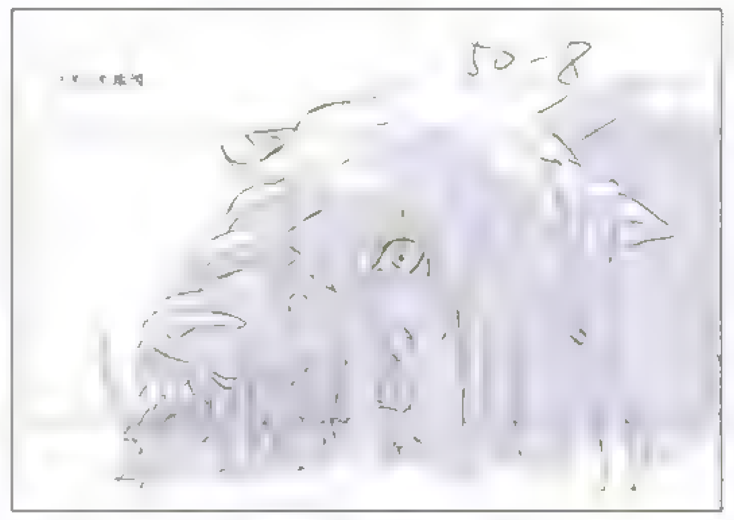


S051 C026

そっと顔を寄せ合うベルと竜。女性との密接な触れ合いは初めての戸惑いが竜の表情に表れている







S050 C008-010

胸に手を当てられてハッとなる竜とお礼の言葉をささやくベル。微妙な心の動きが表情に表れている

作画監督対談

作画監督
青山浩行
Hiroyuki AOYAMA
×
CG作画監督
山下高明
Takaaki YAMASHITA

●あおやま・ひろゆき／テレコム・アニメーションフィルム出身、スタジオ地図所属。数々の細田作品に参加しながら、TVアニメ『舟を編む』('16、キャラクターデザイン・総作画監督)、映画『きみと、波にのれたら』('19、原画)などにも参加

●やました・たかあき／東映動画(現・東映アニメーション)出身、スタジオ地図所属。TVシリーズ、劇場版問わず数々の作品に参加。細田作品には『デジモンアドベンチャー　ぼくらのウォーゲーム!』('00)から欠かさず参加している

ひとつの作品に二つの世界を構築する

——山下さんはネット世界の作画監督を担当されていますが、具体的にはどのような作業をされたのですか？

山下　作画監督といっても普通のアニメでやるような修正作業をしたわけではなく、3Dアニメの参考用にレイアウトの段階でキャラクターの表情とかを止めで描いた作画用の絵をのせるといった感じです。

——青山さんは作画監督と兼ねて現実世界のキャラクターデザインをされていますが、監督からはどういう要求があったのでしょうか。

青山　今回は結構長い期間、監督と週に1、2回くらいああでもないこうでもないというミーティングを行いながらキャラクターを作っていったのですが、そのときに出たのは、それぞれのキャラクターのヒントになる俳優さんの名前で、そういう手がかりを監督から頂いて、それを絵に起こしていくといった感じでした。

——すずにはそばかすが入っていますが、その辺りも監督から要求があったのですか？

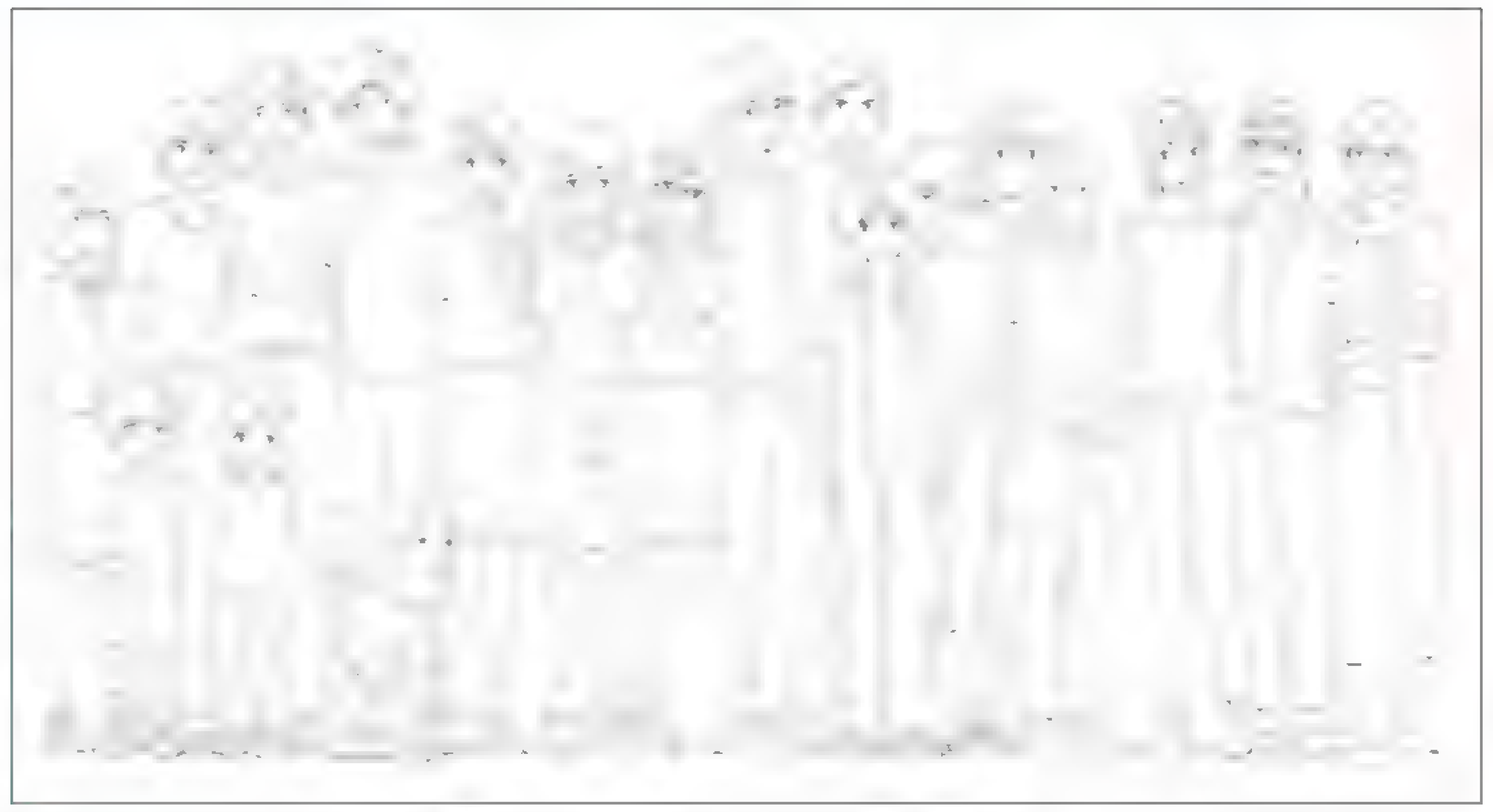
青山　ある種のキャラクター性を表すのにそばかすは有効だという話はどこかの段階で監督がしていました。鼻の脇にだけ影っぽいものを入れていますが、あれも『赤毛のアン』のTVアニメで主人公・アンのキャラクター性を表すのにそういう手法がとても効果的だったという話をされて、それでキャラ原案を作る中で付けたという感じでした。

——3DCGのキャラクターに絵を載せるに当たって山下さんが特に意識されたことは何でしょうか？　特に歌う場面は表情が重要だったと思うのですが。

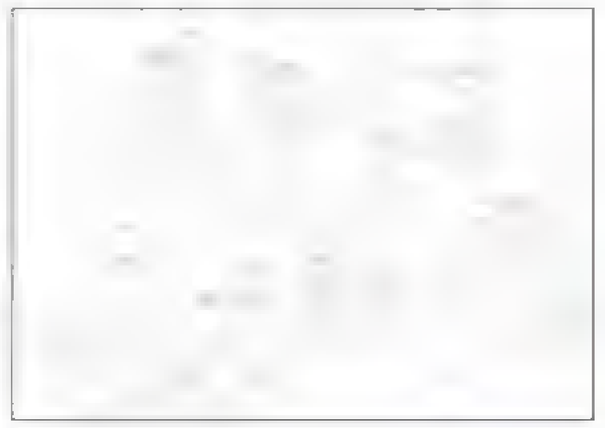
山下　今回はキャラクター原案のジン・キムさんが描いた絵があったので、それに合わせようというのが一番意識したところでした。歌う表情に関しては、歌が決まっていない段階でレイアウト作業に入ったので、取りあえず絵コンテの絵に合わせて描いたという感じです。

——今回は細田作品には珍しくすずの唇にハイライトが入っていま

現実の世界







上は各キャラクターの身長を比較する対比図。右はすずの表情集で、左は瞳周りの描き方を指示したもの

キャラクターデザイン

より多様な世界を作るために様々なクリエイターが参加した〈U〉とは対照的に、すずの身近な人間関係が中心となる現実世界は青山が全てのキャラクターをデザインしている。

助ける

命懸けで子どもを助けた母の行動は恵くんを守ろうとするすずの思いにつながっていくことに

作画監督修正

青山による、現実世界の作画監督修正集。生き生きとした動きに、さらに躍動感を与えている

S008 C004B

救命胴衣を着けて濁流に向かうすずの母。さりげなく真剣な表情に母の人間性が強く表れている

すね。

青山　思春期の女子高校生の繊細さというのを監督は特に意識していて、そのために今回は髪のほつれ具合だったり、髪が柔らかくなびくさまだったり、まつ毛も通常のヒロインよりは多めに描いたりというような思春期の女子高校生を表現するのにふさわしい表現を模索しています。その中で顔の寄りのときは唇にちょっと潤いがあった方がいいかなということになって、ちょっとハイライトを入れました。

――山下さんは〈U〉の世界のベルの絵を描かれるときに細田さんとどういう話をされたのですか。

山下　さっきも言ったように、キャラクター原案のキムさんの絵の雰囲気をできるだけ活かすように描くということでしょうか。具体的には、キムさんがこれまでやってきた『アナと雪の女王』(13)の感じで、というような話はしました。

――すずとベルでは世界が違いますが、その辺りは意識されましたか？

山下　ひとつの作品に二つの世界があるということで、まったく別物として考えました。

――竜に関してはどうでしたか？

山下　竜もキャラクター原案があったのでそれを尊重しました。

――現実のすずに関して何か表情や動きの参考にされたものはありましたか？

青山　最初のロケハンでたまたま画面の片隅に映っていた女子高校生か中学生かのポーズ、たたずまいがいいんじゃないですかという話はした記憶があります。ただ、実際は色々と提示された俳優やタレントさんをミックスしたものになっているので、特にこの人を参考にしたというものはありません。むしろ長期間にわたって細かいところを色々と模索する中で、最後の表現に落ち着いたという感じでしょうか。

――すずはヒロインとしては地味な女の子ですよね。

青山　クラスでも目立たない子だということだったので、髪で顔を隠しがちなくらい前髪を長めにしたり目にかかったりということは意識しました。シーンによってはあまり目にかからないところもありますが、横顔でも髪が頬の部分を隠すぐらいの感じにしてみたりしました。そういうところは、あまりクラスで目立たない子というところで試してみては直してと繰り返してたどり着いたポイントです。

――ルカちゃんはベルから逆算してデザインされたのですか？

青山　確かにそこが大きなポイントになるということは設定の段階で聞いていましたし、クラスのヒエラルキーでも頂点に立つ女の子ということだったので、華やかさや美しさというところは意識しました。

――特に難しかったキャラクターは？

青山　皆難しかったです。中でもやはりすずは主人公だったので最終的なデザインに落ち着くまでには相当に時間がかかりました。あとヒロちゃんも初期の段階ではかなり難航しました。逆にしのぶくんなどは監督から一発でOKが出たのですが、とにかく女性キャラは全員大変でしたね。

――山下さんが担当された中で印象に残っているシーンはどこですか？

山下　一番大事にしたところは、ベルと竜がダンスの後に夜空で気持ちが通い合うところです。そこはポスターにもなっていますし、大事な場面でもあるので描いていても力が入りました。

――キムさんのキャラで特に大事にしたいと思ったところは？

山下　ベルの芯の通った表情です。特によく下唇を噛む表情をするのですが、そこは監督もこだわっていましたし、その感じは大事にしたいなと思いました。

――青山さんから見たデジタル・パートの感想をうかがえますか。

青山　制作が佳境になってから、ようやく3Dパートの映像を観たのですが、今回3Dを担当されたデジタル・フロンティアさんの仕事は本当にすごいなと思いました。アニメーターはお払い箱になるなとちょっと心配になってしまったくらいです。実際、カット割りとかスピード感は日本のアニメのいいところが出ていましたし、ピクサーやディズニーに見られるようなちょっとした表情の演技なんかも実にうまく作られていて、そこはいいなと思いました。従来の3Dアニメにはポーズとかにもうひとつというところがあったのですが、本作は本当に決まっていて、山下さんのレイアウトが力になっているなあと実感しました。それこそ2Dの作業が終わるまではあまり見たくないなと思いましたね。

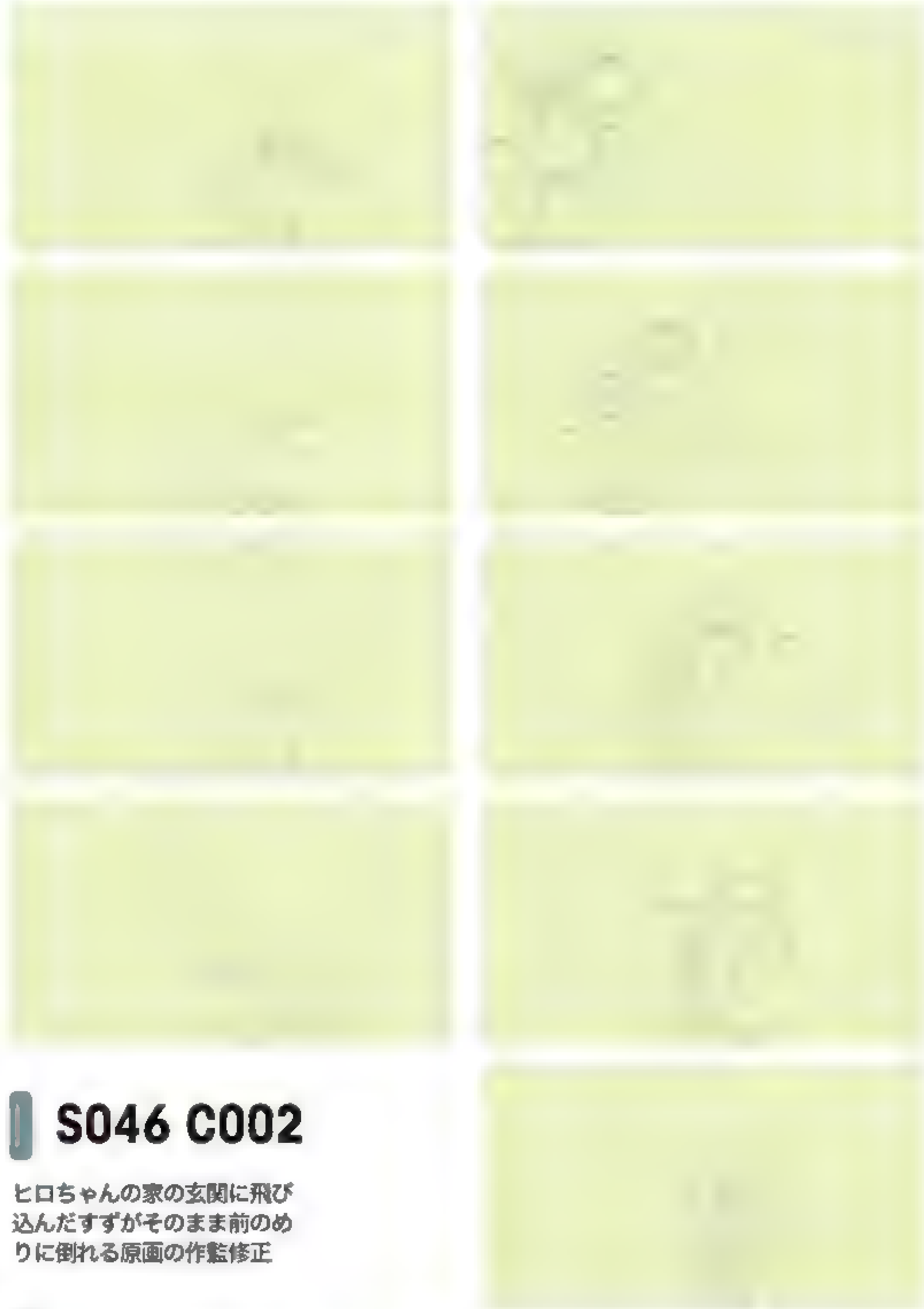
――山下さんから見た現実パートは？

山下　キャラクターの統一感もよく出ていましたし、表情もとても良かったと思いました。やっぱり細田さんの作品には青山さんの絵が一番合っているなと実感しました。

――お二人とも細田監督とは長いですが、特にどういうところがすごいと思いますか。

青山　何よりもコアなアニメを好きな人だけでなく、より多くの人がファミリーで観に来ることのできる作品に挑んでいるところはすごいなと思います。そういう作品の方がむしろ難しいんです。

山下　細田さんは絵コンテに全てを描き込んでくださるので、すごくやりやすいというところはあります。的確な情報が入っているので、迷いがなく作業できるのです。そこはいつもすごいと思います。



S046 C002

ヒロちゃんの家の玄関に飛び込んだすずがそのまま前のめりに倒れる原画の作監修正

走る

浮遊して移動する〈U〉のキャラクターと異なり、現実世界のすずは地に足を着けて必死に走る



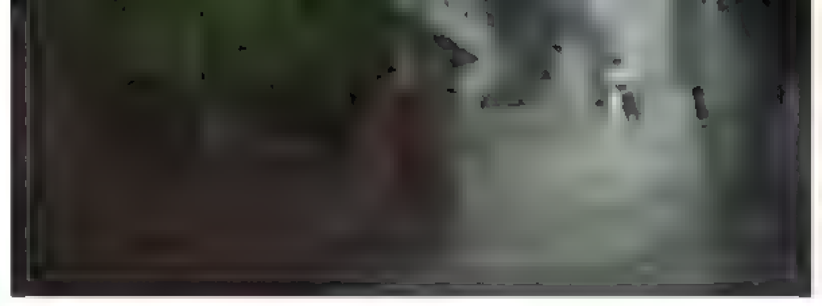
S024 C002

最初は早歩きだったすずが次第に駆け出す原画の作監修正。焦る気持ちが表情にも表れている

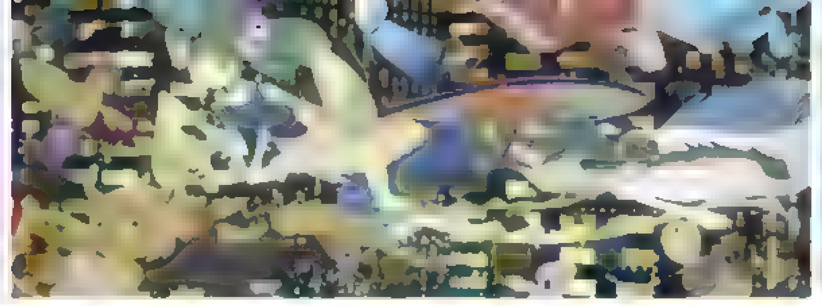
レイアウト

原画と背景の位置関係を描いた設定図。かつては場面設定とも呼ばれていた。画面作りに必要な情報が描き込まれることも多く、その場合は映像の設計図の役割も担う。








―色に関して細田さんから何か特別な要求はありましたか?

いや、特にオーダーはありませんでした。ただ、今回は美術が池(信孝)さんで、今までの中でも一番写実的というか背景の情報がはっきりしていて、絵の感じも空気遠近よりは割とスカッと抜けも良いものになっていたので、いつもよりキャラクターの主線(輪郭線)は黒くしています。今までは茶色っぽい線にしていましたが、今回は淡くすると背景のコントラストに負けそうだったし、ぼんやりすると少し弱いかなと思ったので濃くしました。

―他に背景が池さんになってこれまでと変えたところは?

色そのものもリアル系に振っているかもしれません。『未来のミライ』のときは割と明るい色が多かったと思うのですが、今回は割と抑えめにしたというか、そもそも学生服が多いので、そんなに色味を入れるようなところもなかったので。そこは〈U〉の世界がああいう原色バリバリのアバターの世界なので、差別化ということもあったかもしれませんが。

―〈U〉の世界の色に関してはノータッチだったのですか?

ベルや竜といったメインどころの色味に関してはある程度ベースとして出しましたが、シーン色に関してはノータッチでした。今回、スケジュール的に押し気味だったということもあって、〈U〉の莫大な量をこっちで被るのは難しいことで、デジタル・フロンティアさんにお任せすることになりました。

撮影監督陣からうかがった話では、今回、色味に関してはほぼ彩色と背景で決めて撮影ではあまり補正は加えていないそうですね。

それでもグラデーションはのせているかと。今までの作品でも、素材はできるだけそのままでいきたいと、シャドウみたいなものもほとんどのせていなかったのですが、今回は〈U〉の世界の部分でフィルターワークが多かったので、ポイント的にではありましたけど影側にグラデをのせようということになって若干やったんです。

―細田作品というとキャラクターに影がつかないスタイルでおなじみですが、今回も影なしでしたね。

そのスタイルは変わらなかったので、結構大変でした。夕方の鏡川のシーンなんかも、川をバックにしているところは割と逆光気味なのですが、続くすずが正面を向いて走って来るシーンは日が当たっているんです。シルエットからいきなり光が当たっている顔に移行するところが果たしてちゃんとつながるのか、その兼ね合いは結構やり取りしました。アングルが変わると光の加減も変わるので、そのままだと単に顔の色が変わったようにしか見えない。影側と光の加減をどうするかというのはどうしても悩ましいところがあるんです。逆光影を付けられたら影の部分と光の部分を反転させることで成立するのですが。

―以前、シーンごとの色はAdobe Photoshopのフィルターワークで行うということをうかがいましたが、今回もそうだったのですか?

色に関しては100%ノーマル出しで、シーンごとに後決めで色を変えました。その為、仕上げ検査の駒田(法子)さん、忽那(亜実)さんに、背景とセルを組んでもらう作業で大分負担をかけてしまいました。

―色のチェックもリモートで?

色のチェックを別のモニターで見ると色が変わってしまうので、全部スタジオで行い、最後の3か月くらいは毎日スタジオへ入っていました。

―今回、特に監督から注文の多かったキャラクターは?

特にはありませんでしたが、大変だったというと、やはりベルの衣装でしょうか。注文というより物理的にでしたけど(笑)。ベルの衣装の色に関しては一応デザイナーさんが作ったベースがあったので、それを参考にしてCG作画監督の山下さんが描いた2Dのキャラに一度地塗りして、グラデのところなんかもこちらで入れてデジタル・フロンティアさんの方へ回しました。といっても、特効の技術はないので、なんちゃってブラシでスミマセンという感じでしたが(笑)。ベルが回りながら衣装が次々に変わるカットの衣装は作画(三十数枚)でしたが忽那さんが頑張ってくれました。

―では難しかったキャラクターは?

基本的に制服で肌や髪の毛の色もある程度は決まっていたので、そこまで悩んだキャラクターはいませんでした。せいぜいカミシンを少し褐色系に振るとか、ルカちゃんを白色っぽくするとか、ヒロちゃんを赤色に振ったりとかいった程度でしょうか。監督とのやり取りもすずのそばかすで少ししたくらいで。そばかすに関しては、コンプレックスを表すのに何か加えたらいいのではということで何か象徴的なものはないかと作画監督の青山さんと打ち合わせをしていく中で加えることになったもので、最初はニキビという設定だったんです。でも、ニキビだと小さいすずには付けられないということで、そばかすを入れることになって、そのときに大きさとか数とか色なんかは何度かテストしました。すずは目の下に影が付いていますが、デフォルトで付いているのは珍しいですよね。

―時間経過が細かく表現されていますが、特に気を遣ったところは?

奥行きを出すとか、寄りか引きかでちょっと変えようかみたいなところでしょうか。回想シーンも、アンバー系に振ったり主線の色を落としたりといった回想処理的なことをやったのは、小さいしのぶくんと話をするところくらいで、現実パートに関しては最初に言ったように自然な描写というのが今回のテーマだったので、そういうところには気を遣いました。

色彩設計

自然な描写を意識した本作

色彩設計
三笠修
Osamu MIKASA

●みかさ・おさむ/近年ではTVアニメ『宝石の国』や『どろろ』などにも参加するベテラン。細田監督作品には『おおかみこどもの雨と雪』以来4作目の参加となる

歌と音楽、そしてセリフ全てが渾然一体となって

音響・録音

リレコーディングミキサー(整音)
佐藤忠治 Tadaharu SATO
×
スーパーヴァイジングサウンドエディター(音響効果)
勝俣まさとし Masatoshi KATSUMATA

●さとう・ただはる/実写、アニメーション作品のミキサーを手がける。主な作品に『花の詩女 ゴティックメード』『虐殺器官』『ドラゴンクエスト ユア・ストーリー』『電脳コイル』(録音調整、松岡義昭と合同)などがある

●かつまた・まさとし/アミュレート所属。実写、アニメーション作品の音響効果や音響編集、ミキサーを手がける。佐藤とは『虐殺器官』でもタッグを組む。主な作品に『るろうに剣心』シリーズ『ID:INVADED』などがある

―今回、効果音の作り方で監督から何か特別な要求はありましたか。

勝俣 最初にざっくりとしたイメージではありましたが、〈U〉に関して言うと、とにかく広い空間を意識して響きに奥行き感などが欲しいという要求があったので、どこにあるか分からないくらい遠くからはね返ってくる響きにも複雑なエコー処理を何層にも重ねて加えたりして。ただ、非現実の世界とはいってもできるだけシンセサイズ的な音にはしないようには意識しました。例えば風の音も、現実にある音をハーモナイズしたりというような形で加工したりして使っています。竜が出す音も実際よりはピッチを低く下げて録っています。

―整音では具体的にどのような作業をされたのですか?

佐藤 例えばPCの画面や携帯画面の音をそれぞれサイズに合わせた音に加工したり、PCの中に出てくる携帯の音声も変えたりといったことをやっています。とにかくものすごい種類と数だったので、作業は大変でした。

―携帯の音は音響の方で作ったものもあったのですか?

勝俣 ありものもありましたが、作ったものもあります。PCの画面から出てくる音とかビープ音はひとつひとつセリフの質感にも合わせなければならなかったので、今回一番苦労したところだったかもしれません。

―逆に現実世界は自然音が中心になりますが、例えばすずの父が出かけるときの車のドアを閉める音なんかはすごく生々しかったですよね。

勝俣 あれはジムニーの本物の音を録音して使っているんです。今回ジムニーは全部本物を録って使用しました。低音は加えましたけど、基本的にそのままです。最後のダイハツの車もそうです。川の音も場所によって流れが違うので、今回は川岸に近いところの流れともう少し真ん中の方とを3つくらい録ってきたものをミックスして使いました。

―今回は大勢の人間が色々な場所で一斉にしゃべるシーンが多くありますが、そういうところのバランスのとり方は難しかったのではないでしょうか。

佐藤 そういうのは大事ですね、特に距離感を作り出すのは。そのために、例えば学校の場面で手前と奥とで同時にしゃべるところではレベルを変えるだけでなく、エコーの付け方も変えたりして距離感を作っています。監督からも結構そういう箇所はエコーを付けてくれという要求がありました。今は(音声の処理が)デジタルになって色々とできるようにはなったのですが、その分作業自体も増えているんです。

―今回は音楽とドラマが緊密に絡んでいますが、ここまではドラマ、ここからは音楽、と音響でも差別化はしたのですか?

勝俣 僕は積極的に変えました。音楽というか、歌がすごく大切なので効果音が被らないように、音楽チームからアドバイスをもらいながらイコライザーでセリフや音楽と被る周波数帯域をどんどん削ってスペースは空けておくという作業をしています。そうなると例え背景を厚く持ち上げてもセリフが聞こえるんです。

―背景音の中から浮かび上がってくるといえば、雨の場面でサーッという音がかなり強くても雨だれの音が聴こえたりしますよね。

勝俣 特に最後の場面ではストーリーを背景に感情に寄り添った構築をしています。雨が徐々に降り始めて、強くなって、最後はイメージっぽい雨に変わっていくというように“雨だけで物語を作る”ということを細田さんもやりたいとおっしゃっていて、僕もそれは面白いなと思って、かなり凝って音を作りました。

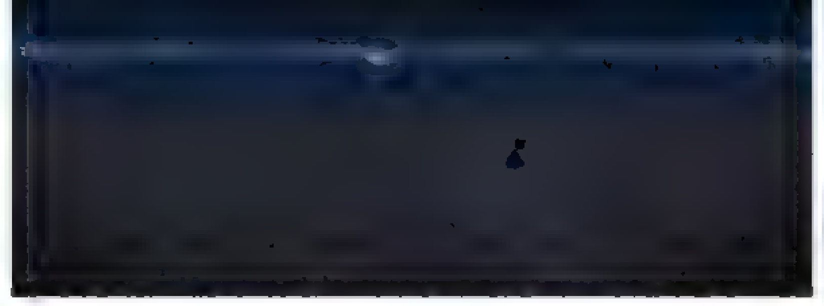
―佐藤さんの方で特に意識されたことはありましたか?

佐藤 今回はすず役の中村さんがそのまま歌うので、そこをどう違和感なくつなぐかということですね。そこは音楽チームとミーティングをやらせていただく中で、声を揃えるためにマイクを同じにしましょうということになりまして。いつもはアフレコはガンマイクで収録していたのですが、ガンマイクではさすがにボーカルは録れないということで、最初に音楽チーム側でマイクを決めて頂き、それでアフレコも統一しました。確かに歌と声とで収録の場所は違いますが、マイクが一緒であればかなり修正できるんです。とにかく、すずの声とベルの歌声が違和感なくつながるようには気を遣いました。

―今回、作業をして一番うまくいったなというところはどこですか?

佐藤 やっぱりセリフと歌のつながりですね。むしろ自然に聴かせることの方が難しいので。

勝俣 自分もやっぱり音楽でしょうか。観客があまり効果音に意識が向かないようにフォーカスする対象は何かに心がけました。例えば歌のシーン。最後の大合唱シーンでは歌のスペースを作りましたが、結果的に効果音はゼロにしています。これまでに空間構築で最低でも空気音の背景は残しても全て消したことがありませんでした。しかし今回は合唱の力、音楽の音像構築が素晴らしく、邪魔になってしまうと感じ積極的になくしました。それほど歌と音楽に感動したのです。







編集

〝待つ〟ことで広がる映像演出の妙

編集
西山茂
Shigeru NISHIYAMA

――細田さんと最初に仕事をされたのは『時をかける少女』になりますね。

だからもう15年前ですね。当時は僕の方が東映時代の先輩だったので、先輩面ができましたけど、15年の間にすっかり立場が入れ替わって、気を遣う大監督になって(笑)。細田さんとは3年おきに映画をやってきたわけですけど、そうするとその3年の間に、彼のことを考える時間がすごく多くて。それこそ、学生時代に好きになった女の子より長い時間、細田さんのことを考えてる(笑)。自分がやったことは正しかったんだろうか、とか。一緒に仕事をしていると、彼の情熱だったり執念だったり、あるいは作品に対する思いみたいなものが伝わってくる。なので、仕事が終わった後はリハビリが必要なんです(笑)。

――毎回、それくらい濃密な作業を一緒にされているわけですね。

今回はその中でもすごかったんじゃないですかね。まあ、終わったら全部、楽しい思い出になっちゃうんですけど(笑)。取りかかったのが、去年(20年)の暮れなので、8か月くらいやってたんじゃないですかね。

――特に監督がこだわっていたポイントというと、どこだったんでしょうか？

やっぱり間合いとか、キャラクターの演技のつけ方ですね。細田さんは口に出して言わないんですけど、隣にいる状態で作業していると、だいたいわかるんですよ。このカットはもうちょっと間が欲しいだろうな……と思っていると、細田さんから「ちょっと戻ってください」と言われる(笑)。例えば、校舎でしのぶがすずに声をかけるシーンなんかもそうで、編集後はすずの表情にスローモーションをかけてます。その代わりにカットの冒頭を切って短くして。そうすることで、すずの乙女感というか彼女の気持ちを強調するような感じになってます。

――細かいようで、編集前と後ではかなり印象が変わってきますね。

絵コンテの状態と全然違うといえば、ベルがアンベイルして歌うシーンは、当初とは大きく変わってます。すずが一度、歌うのを止めた後、〈As〉たちがみんなで応援する場面がありますけど、あそこは当初の想定よりもかなり長くしています。あとは、ベルの回想だったり竜のカットをインサートして。最終的には、フラッシュバックを入れることで、映画の時間軸やすずの成長がわかりやすくなったかな、と思いますね。シェイプされて、よりよくなったんじゃないでしょうか。

――ベル／すずがもう一度歌い出すのを、じりじり待つ感じもドラマティックでした。

まあ、そこは細田さんの得意なところですから。『時をかける少女』の土手のシーンもそうでしたけど、10秒くらいでいいんじゃない？と思っていたら「いや、もっと足しましょう」みたいな(笑)。で、じりじりしながら観ていると「あっ、来た！」となる。ああいう演出が抜群にうまいんですよ。

――もう15年ほど、一緒にお仕事をされているわけですが、西山さんからご覧になって細田さんはどんな演出家でしょうか？

カメラを動かさない人だと思います。例えば同ポジションのカメラの切り返しで、キャラクターの会話を収めたりする。お互いに主観で相手を見て対話してるんですけど、いつの間にか観客が二人を観ているような気持ちになるんです。それこそ小津安二郎みたいな感じというか……。例えば、道路を挟んで会話するすずとしのぶの場面もけカメラを動かさないのは細田さんくらいなんじゃないかと思います。ちゃんとドラマを、カメラで撮っているというのかな。そこはずっと、リスペクトしているところですね。

――僕は大好きなんですけど、これだ

――改めて完成した作品をご覧になって、見どころというとどこになりますか？

やっぱりさっき話したベルの歌唱シーンがまず思いつくんですが、編集屋として好きなところを挙げると、最後のすずとお父さんのやり取りです。他にも学校で勉強しているところと回想をポーンとつないで、しのぶの成長を見せるあたりもうまいなあ、とか。セリフで言わせるわけでもないし、何より押しつけがましくないんですよね。

――いっぱいありますね(笑)。

そうですね(笑)。あと、これは僕が古い人間だからかもしれないですけど、ベルが初めて大規模ライブをやるシーン。プールみたいなところを泳ぐ長回しのカットがあるんですけど。あのカットを観ていると、50年代くらいのMGMミュージカル、それこそエスター・ウィリアムズが出演していた『水着の女王』(49)とか『百万弗の人魚』(52)なんかを思い出すんです。今のアニメの技術であれを映像にすると、こういうふうになるのかな？って。よほど細田さんに聞いてみようかなと思ったんですけど(笑)、今度、お酒を飲みながら、ゆっくり聞いてみたいなと思ってます。

●にしやま・しげる／編集会社REAL-T（リアル・ティ）代表取締役社長兼ゼネラルエディター。細田監督作品は『時をかける少女』以降、全作品の編集を手がける

希望を取り戻す〝エンカレッジの映画〟

氷川竜介
Ryusuke HIKAWA

可能性を解放するアニメ作家

本稿は公開2日目、IMAXシアターで『竜とそばかすの姫』を鑑賞した直後に書き始めている。最高の映像と最高の音響で「映画世界」に身をひたした結果、すでに進めていた仮原稿を捨てて、改めて核心に迫ってみたいと思ったからだ。

細田監督が東映アニメーションを退社後、'06年に『時をかける少女』を作りあげてから15年の間、筆者は継続的にお付き合いしてきた。「公開前からの仕事」つまりパンフレットやプレスシートなども多い。しかし未完成時点と完成品の印象が、これほど大きく違ったのは初めてである。論理で把握できるエリアを超越した現象が、スコープサイズに拡大した画面と音楽・歌の共鳴により発生した。それと同時に、今回の『竜とそばかすの姫』は「集大成」とも言われている。ではどこが集大成であり、何が継承されていて、どんな部分が新しいのか。そうした探求に話を絞りこんでみる。

まず原点にあたる『時をかける少女』は、アニメ史上でも記念碑的な作品となった。筒井康隆の原作小説をベースとしつつ、細田守発のアイデアで発展的に再構築された結果、「ひと夏の思春期アニメ」として結晶化され、輝きを宿したのである。ことに自分でも分からない気持ちが交錯する恋愛の機微が秀逸で、後にさまざまな作家のアニメがこうした感情の揺らぎに挑戦することになる。こうして大きくステップアップした「時かけタイプの夏アニメ」は、当たり前のように毎年量産されるようになったが、そのオリジンは忘れないようにしたい。

このように「アニメに眠っていた可能性」を引き出し「ジャンルごと立ち上げて量産をうながしたアニメ作家」は、実はそれほど多くはない。そしてその後も細田守の「開拓者としての挑戦」は続いていく。

細田守監督は続けてSNS時代を迎えて発展中だったインターネット空間を舞台とする完全オリジナル映画『サマーウォーズ』を'09年に発表した。このヒットにより、以後3年サイクルの新作映画の発表が定着する。その後'11年に細田守監督は齋藤優一郎プロデューサーとスタジオ地図を設立し、社名にちなんだ「かつて無い作品づくり」を定常化していく。

『おおかみこどもの雨と雪』('12)、『バケモノの子』('15)、『未来のミライ』('18)と「全人類が抱えている普遍的な関係性や感情」に注目し、「今日的な問題意識」でそれを物語化し、「身近にある価値の再発見」をうながす点は、最新作にも受け継がれている。この姿勢は文芸的であり、一方でエンターテインメント映画として開かれた娯楽性、公共性も強く意識されている。作品と商品の絶妙なバランスも珍しく、国際的な注目と評価もそこに集中しているのではないだろうか。

現実世界を反射する〝異界〟

ここで言う「オリジナル映画」とは、「1本の映画として入り口と出口があって鑑賞前後の変化をうながす映画（外部情報を必要としない完結性を有す）」を指す。世界の古典を材にとったディズニークラシックを考えると分かりやすいが、原作の有無は本質ではない。この「変化」は、細田作品が提示してきた「夏休みのアニメ映画体験」とシンクロしたものと考えられる。

筆者は取材を通じ、細田守から「夏休みの成長」へのこだわりを聞いている。長い休みが明けて友だちと再会すると「あれ、何か変わったな」と感じる。その成長の象徴が入道雲……と、そんな共通イメージはスタッフやファンにも共有されてきたものだろう。

この数年は、「夏それ自体」よりも「夏休みの時間」が核にあると思うようになった。春学期の終業式では通学や授業など日常性が終幕を迎え、口うるさく指示してきた教師たちも遠ざかり、毎日同じ時間を過ごした友人と一時の別れを告げる。その分断はまさに「異界への扉」が開く瞬間なのだ。それは同時に自主性の始まりでもある。宿題の進め方ふくめた時間の使い方と行動の自由が任され、アルバイトなどで社会につながる可能性も生まれる。

これは一種の「冒険」なのだ。「行って戻る物語」の点では神話的な英雄譚でもある。そうした理由で秋学期に日

●ひかわ・りゅうすけ／明治大学大学院特任教授。アニメ・特撮研究家。著書に『細田守の世界――希望と奇跡を生むアニメーション』（祥伝社刊）ほか

常が再起動したとき「成長」が感じられるのだとすれば、その背後には人類が連綿と積みかさねてきた生命の円環構造があるのだろう。

こう考えてみたら「始まりと終わりがあって変化と成長をうながす映画」にも、似た構造があると気づいた。だから細田守監督の映画は3年に一度のサイクルで、必ず夏の季節を選んで公開されるようになったのだろう。『竜とそばかすの姫』もまた、その構造を保持しつつ開拓の最新形を提示する映画として誕生した。そう考えると、エンターテインメントとしてギチギチに詰めこまれた諸要素の中で何が重要で何に注目すべきか、浮かんでくる。ウェルメイドに徹することを捨ててまで、こだわったことも……。

過去5作品では、ドラマを発生する場として必ず〝異界〟が用意されてきた。ここでは「日常」と何らかの対立軸を具備し、異化効果を発生させうる世界のこととする。それは日常性を失調させた世界とも換言できる。不可逆性を喪失した時間（『時をかける少女』）、生身の人がキャラ化して活躍できるインターネット世界（『サマーウォーズ』）、人と対置された獣の世界（『おおかみこどもの雨と雪』）、現実と重なる獣人の世界（『バケモノの子』）。『未来のミライ』も実は「5つの〝異界〟に旅立つ4歳児の冒険」であったが、オムニバス的に分散したためか、この構造が伝わりにくかったようだ。

対立軸と言いつつも、これら〝異界〟は現実世界を反射する鏡として機能している。仕立てはいつも何かの「たとえ話」なのだ。〝異界〟は映画が始まる以前から主人公の抱えてきた悩みや葛藤を照らしだし、最終的には成長をうながすよう機能する。『竜とそばかすの姫』の場合、12年ぶりにインターネットの仮想世界〈U〉が〝異界〟として設定された。キャラ化されたアバターとして活動可能な設定は『サマーウォーズ』の〈OZ〉がベースであり、表現も近似させているが、生体情報スキャンによって「何らかの抑圧で隠されてきた人の本質や才能」を前面に露呈する点が違う。自己実現へ導く「個に近い機能」がインフラとしての側面よりも強調されている。この差違は「変化と成長」にフォーカスした形跡である。

今作では主人公すずを解放する世界のポジティブさと同時に、成功後は匿名性の剥奪を盾にネット内の自警団から抑圧を受けるネガティブさの二重性が描かれている。この12年間で細田守監督が注視した「ネットの変化」がそこに見えるとともに、〈U〉を創出した五賢者〝Voices〟が「公平であるために必要なものは既にある」として、警察機能を不要としている設定が興味深い。

〈U〉の音読みは〈You〉にかけてある。だから「観客のあなたの物語」「事件を起こすのはネットではなく人間」「必要なものは、あなたの中に」というメッセージも受信可能なのだ。

自他の別と絆の意識が〝成長〟

ではその〝成長〟とはどう定義づけられ得るのか。まず当然「子どもから大人への変化」と解釈できる。思春期、第二次性徴期のドラマを描くこと自体は日本のアニメ全体に共通した特徴だ。しかし細田守の作品群では、そこに設定年齢を超越した統一的なルールが見てとれる。

主人公はその〝子ども時代〟――「自分の世界」を優先して考えがちである。それは利己的と言うよりも、未成熟であるがゆえに周囲が見えず、個に閉じた状態のことだ。しかし時が満ちて、「異界での冒険」へと旅立たざるを得なくなる。この〝冒険〟は字義通り〝リスクをとって乗りこえること〟だ。無敵無双のように、はっちゃけた大暴れではない。「クエスト」だとすると「旅路で自ら問いかけて求めるもの」でもある。今作では「自分の正体をさらすこと」と「困っている人を助けること」を天秤にかけ、すずが決断をくだす局面が〝冒険〟のピークに該当する。それが精神的成長の契機となる。

こう考えてみると〝大人〟の条件は〝自分ではない他者を自分のように考えられること〟であるように思える。あるいは〝自分を支え、つながっている存在への気づき〟も条件のひとつだろう。映画を〝公園のような公共物〟とする細田守の哲学は、こうした条件にもつながっている。

ストーリー上で、ジャスティンなど〈U〉における敵対者は明確に設定されている。近年、「正しさを振りかざして他者をあやつろうとするユーザー」が煙たがられ「ネット警察」などと揶揄される。その投影だ。他にも匿名性に隠れて誹謗中傷する無責任なユーザーも敵対者かもしれない。にもかかわらず、主人公はそうした存在とは直接対決しない。なぜならば、乗りこえるべきは〝すず自身〟であり、原因は内在しているからだ。ことに歌の封印につながる〝母の死〟と対峙すること――それが戦いの本質なら、やはり賢者の言うとおり「必要なものは既にある」わけだ。

素顔となったすずの歌が真価を発動するクライマックスには、こうした必然性が宿っている。アンベイルされたすずは自分自身の声で歌い、オーディエンス同士の間にあるギャップを埋め、全体を共鳴の場へと導いていく。館内の空間は中村佳穂による「人の声の波動」で満たされ、響き合い、スクリーンの内外を超えて、魂をつなぐ効果が現出する。満場の観客とともに、IMAXの巨大な空間でこの光と音の振動を共有したとき、筆者自身も何か内的なスイッチが入るような得がたい体感を覚えた。それは絵コンテ、ラッシュで確認済みだったロジカルな情報を超える、「足し算・かけ算」的な情感の醸成で、一期一会の感覚が伴っていた。

それには内的な閉塞の打破だけではなく、幼なじみや友人たち、あるいは母とも親密だった女性合唱隊が長年積みかさねてきた、応援のパワーの接続と積算も重なっている。人の絆のネットワーク化であり、〈U〉もそのためのものだ。ここに論理的整合性を超えた〝上位の共鳴性〟を覚えられるかどうか、そこは本作の評価を分ける部分ではないか。もちろん人によってはブレーキのかかる場合もあるだろう、それは尊重したい。

希望と勇気を宿す〝エンカレッジの映画〟

作り手にとってもこうした映画作りは〝冒険〟なのである。

「秋学期の再会」のように、鑑賞前後で観客自身にも成長、変化の手ごたえが感じられるのかどうか。そこを重視し、観客へ委ねているのだろう。映画という〝異界〟へ往還し、観客が現実世界へと帰還したとき、背中を押されて前に進める気分になれるのか、下を向いていた顔を上げて歩けるようになれるのか、ささやかでもポジティブな〝希望のエネルギー〟が宿るのか。賭けに近いチャレンジ精神が映画から伝わってきた。希望や勇気をあたえる〝励まし〟の点では、〝エンカレッジの映画〟ではないかとも考えている。



今回はスコープサイズ（過去作よりも横長の画面）で制作された

『竜とそばかすの姫』は、心を伝える媒体として「歌と音楽」を中心に据えたことで、さらに先へ進めたのではないか。ミッキーマウスが口笛を吹いた100年近く前になる「トーキー時代の発展」を考えれば、もともと「アニメーションと音楽」には深い関係がある。また筆者は、カルチャーセンター、大学院などで「アニメーションが似ているのは漫画ではなく音楽」とも教えてきた。

実時間上にタイミングやストレスの変化を配置し、流れによって感情の上げ下げをコントロールする点で、アニメーション作画と楽器の演奏は極めて似ている。よく話題になる作画の「1コマ打ち、3コマ打ち」も、譜面の16分音符、4分音符のような役目を果たしている。絵コンテにもカットごとを接着し、流れを生み出す楽譜の役割がある。複数の流れやテンポのある映像をコンポジットして編集していくとき、コンダクターが流れを支配する音楽に近い感興が生まれる。この〝流れ〟が〝心の表現〟に高まるのである。

こうした共通的な性質をもつアニメーションと歌・音楽が同期したときの親和性と感情喚起は、さらなる上位の芸術性を生み、心を動かす。トーキー映画誕生以前でも舞台やオペラなどの「劇場」で生まれる効果を考えれば、映画館での鑑賞の優位性には自明性がある。『竜とそばかすの姫』も劇場の体験性とスマートフォンによる「あらすじの確認」では、まったく別の作品に見えてしまうはずである。

細田守のキャリアを振りかえれば、音楽や歌を積極的に演出へ取り入れた先駆的な事例もいくつか浮かぶ。自分が最初に「細田守」の名前を雑誌で確認した『ひみつのアッコちゃん（第3期）』（'98）第14話「チカ子の噂でワニワニ!?」では、繰り返し登場するチカ子のクネクネしたダンスと歌がアクセントとなっていた。『明日のナージャ』（'03）のオープニングも、ドリーやクレーンを使ったような3D的カメラワークをたっぷり駆使し、空間のダイナミズムで楽しさを表現した素晴らしいミュージカル演出であった。

細田守が若き日に影響を受けたグレン・キーンのディズニーアニメ『美女と野獣』（'92日本公開）の「ミュージカル仕立て」を意識しつつ、音楽と舞踏の演出スキルを最大限に発揮しながら、そこに埋没せず、過去作から貫かれてきた〝誠実なエンカレッジ〟もかなえる……というのは、かなり欲の深い発想であって、これもひとつの〝賭け〟に思えてならない。観客とともに少しでも前へ進みたい気持ちもまた、〝エンカレッジ〟の一部であろう。

多様な要素を上位の必然性で編み上げる

美術・絵画・映画・アニメーションの先人へリスペクトも丁寧に払いつつ、必要と思われる要素を総動員した雑食性と総合性――それは、細田守作品の大きな魅力のひとつだ。アニメーション映画は階層が異なる要素、接着すると崩壊しそうな情報も、テーマに沿ってエッセンスに分解して統合可能な性能をそなえている。むしろ多様性ある要素の反発する要素を凝縮することで、論理ベースで組み立てられ、諸制約に縛られた〝現世〟を〝異界〟へと再定義できる。

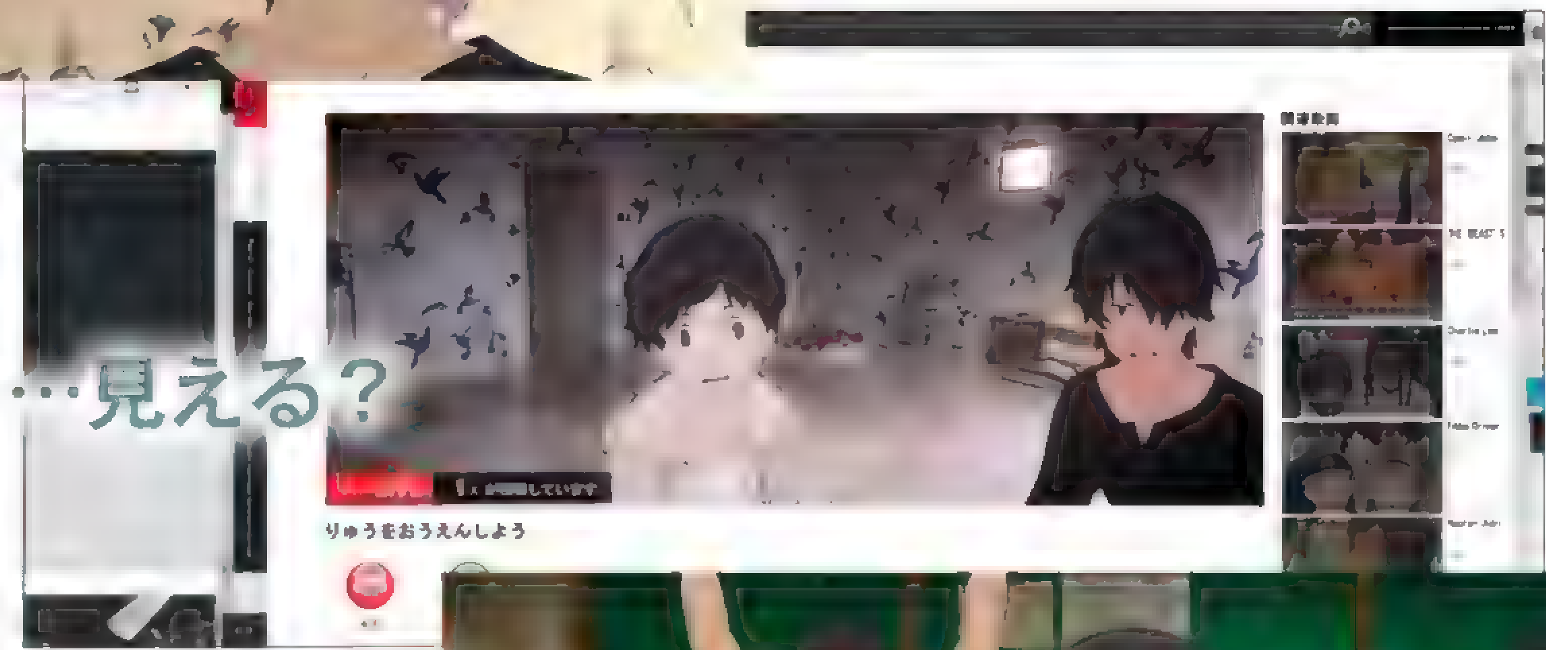
こうした創作の作法や動機の根幹は、実は身近なスタッフにも明かされていないようだ。なので、本稿は推察中心ではある。今作の細田守は抑制、リミッターを外し、自作で一度は試みてきた設定、表現、ストーリー展開、演出テクニックなど、持てる技を総動員し、映画作りの武器と再定義した。まさに集大成で、それ自身が「新しいチャレンジ」だと感じた。

その動機は「いま物語らなければいけないこと」があり、そのための突破力が欲しかったからだと思えて仕方ない。なぜならばコロナ禍に見舞われて久しい現在、「劇場という空間」の存在は大きいと、全世界が思い知っている情況があるからだ。映画以前から、同じ時間、同じ光、同じ空気の圧を共有できる「密な場」が「劇場」の成り立ちである。期せずして全人類平等にふりかかった全世界的災厄・コロナ禍のため、人が寄り合う〝密〟は一時的に失われ、触れ合いも取りあげられてしまい、分断は進んでいく。実は人の生きるための精神的な〝糧〟の大半は、〝密〟が支えていたという衝撃の事実……。

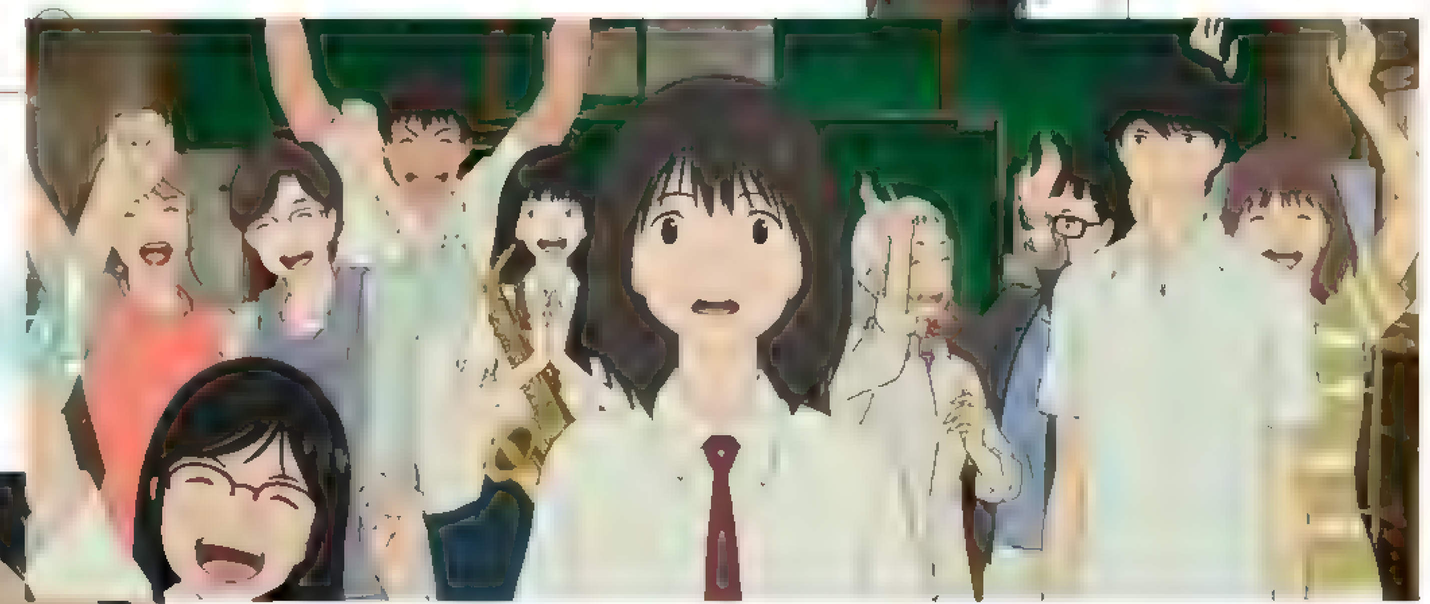
しかし密の原則が不可視なまま先へ進まず、改めて表面化したのは〝チャンス〟だとも言える。全人類平等の現象は、人為的な戦争や局地的な自然災害とは、まるで異なる性質の再考をうながす。そう考えたとき、『竜とそばかすの姫』がチャレンジした「新時代に向けたエンターテインメントの再提案」には、大きな意味があると感じた。それゆえ本作は、映画が終わった後も継続していく〝誠実なエンカレッジ〟のパワーが宿った点で、貴重なものだと断言できるのである。

希望を取り戻す〝エンカレッジの映画〟





ベル？　……見える？





すずのライブに、恵くんは「すごい……！」とつぶやき、知くんは「ベルに会いたい」と涙を浮かべる。恵はすずのことをまだ完全に信用したわけではないと言うが……。

ビデオチャットで再びつながるすずと兄弟。しかし、喜びもつかの間、兄弟の部屋の様子が配信されていたことに気付いた父親が戻ってきてしまう。そして、二人を乱暴に振り払い、回線を切ってしまった。

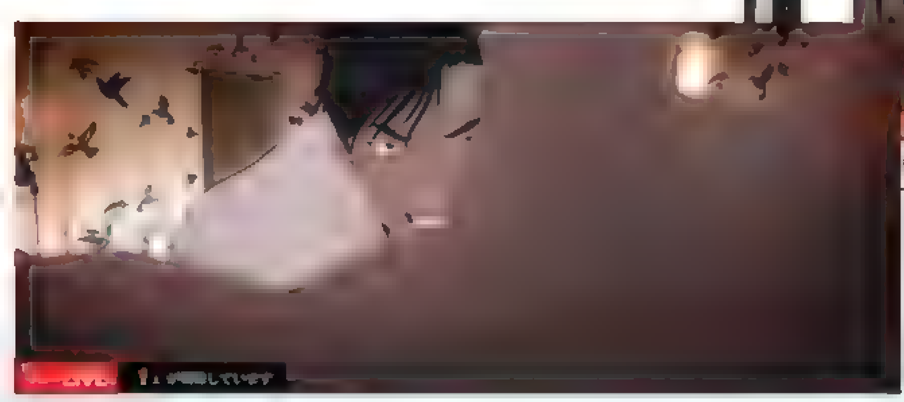
兄弟の身を案じて青ざめるすず。ルカちゃんは、もしかしたら場所がわかるかも、と画面の向こうで流れていた地域の夕方のメロディーを指摘した。カミシン、しのぶくん、ヒロちゃんの助力もあって割り出されたのは、東京の大田区と神奈川の川崎市の間。すずは「行かなきゃ！」と駆けだした。

中井さんと喜多さんに車で送られ駅へ急ぐすず。特急電車、深夜バスを乗り継いで東京へ向かう。

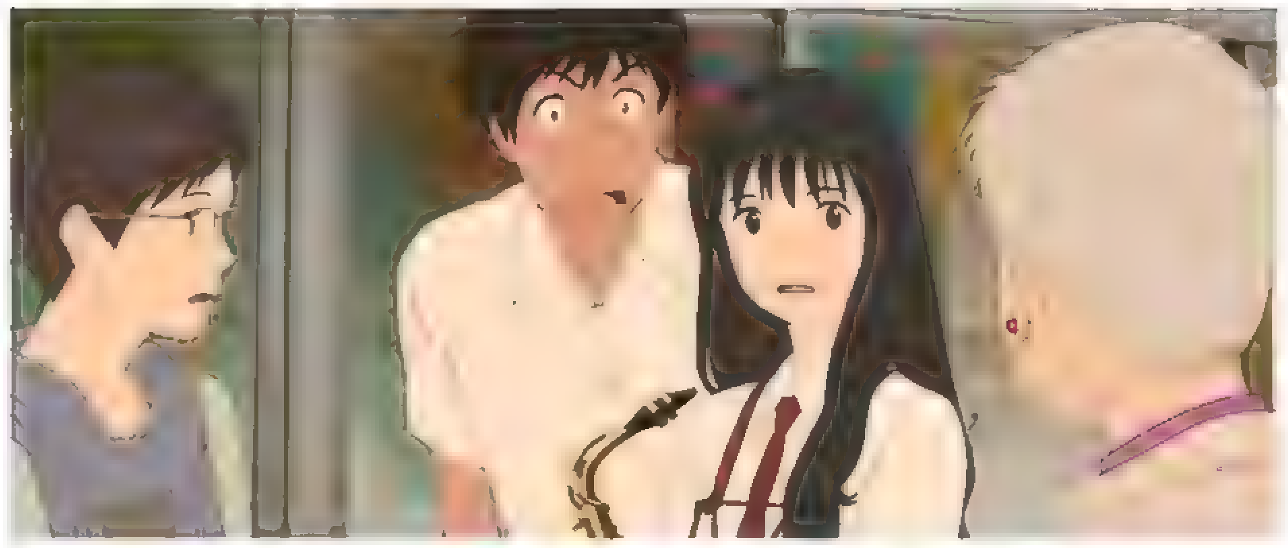
父にはバスの中からメッセージで事情を伝える。すると、父からは娘を思い、信じてくれているのがわかる返信がきて……。すずは心から「ありがとう」の五文字を送信した。

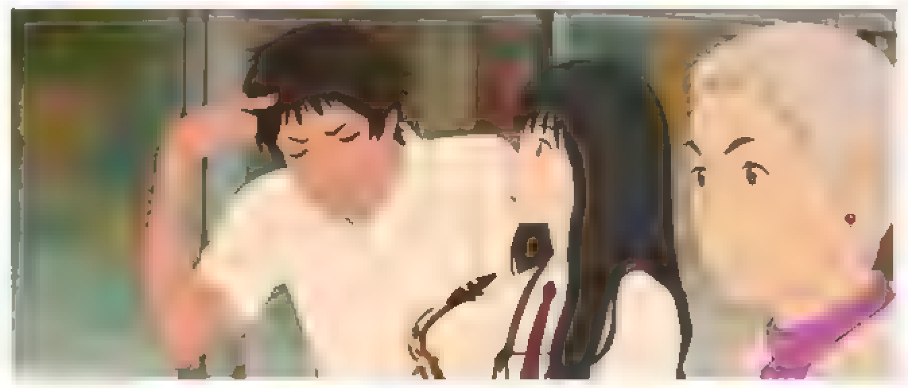


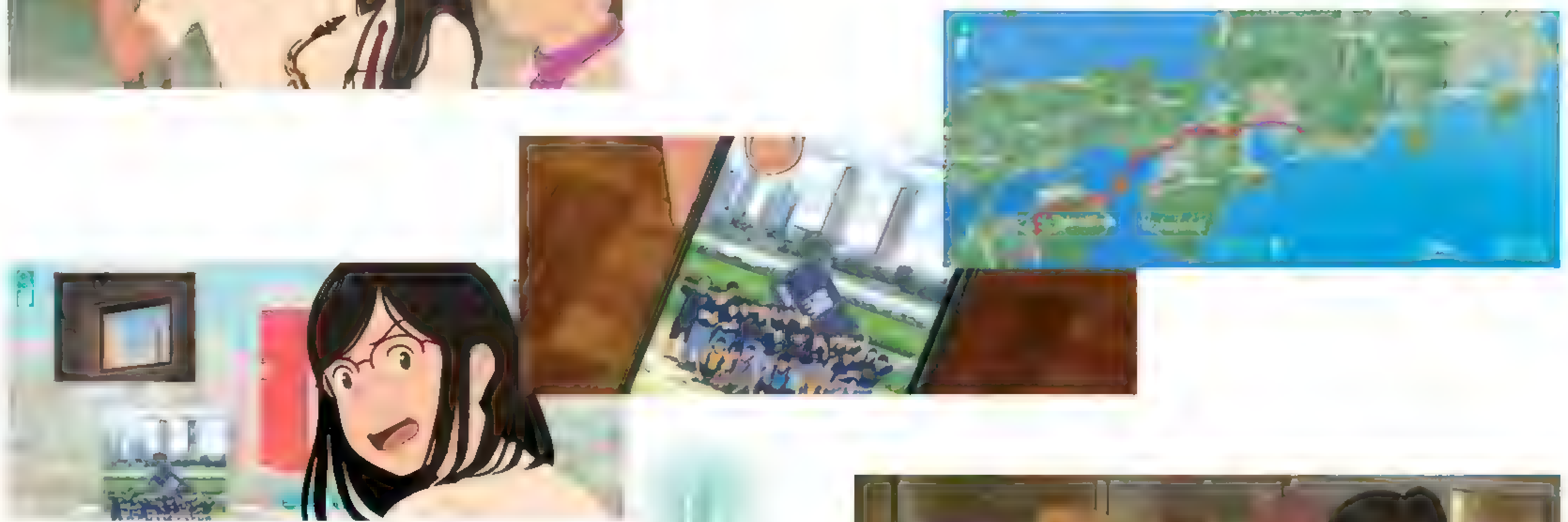










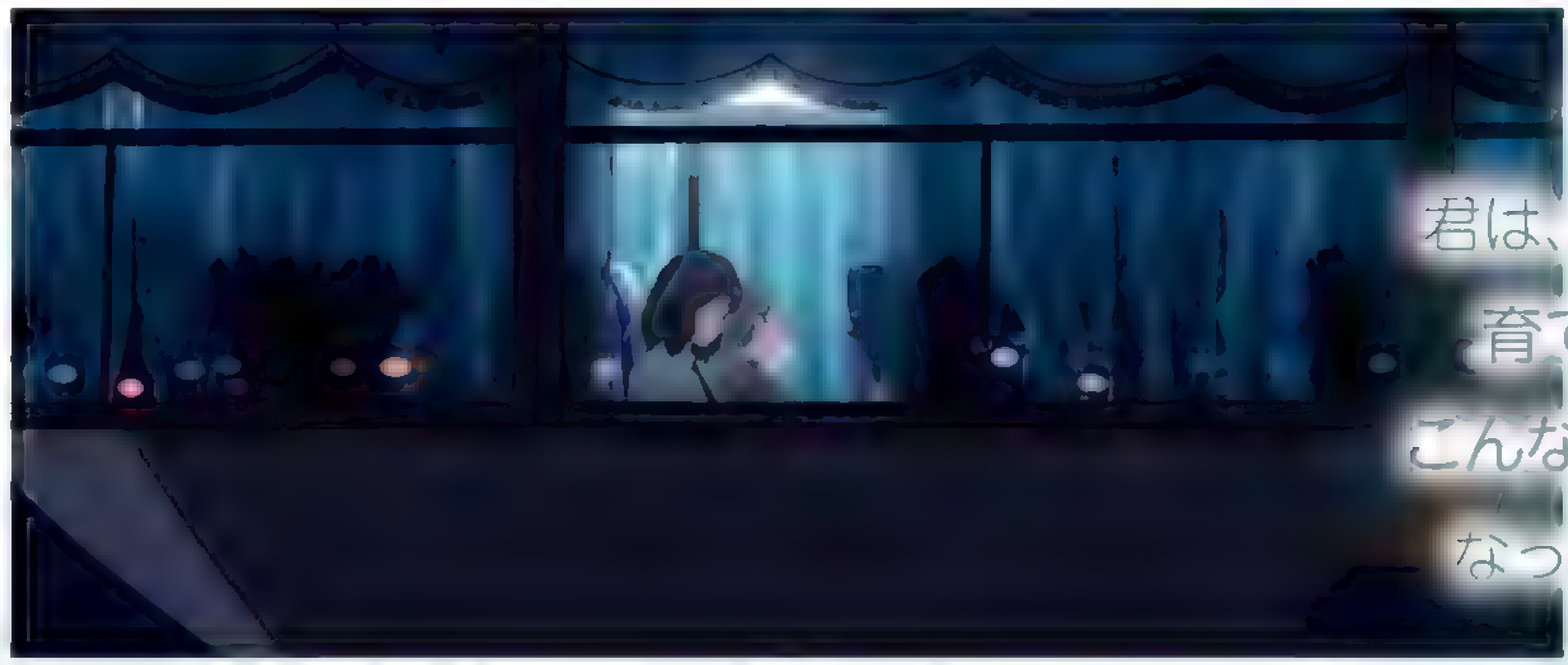


かなきゃ……

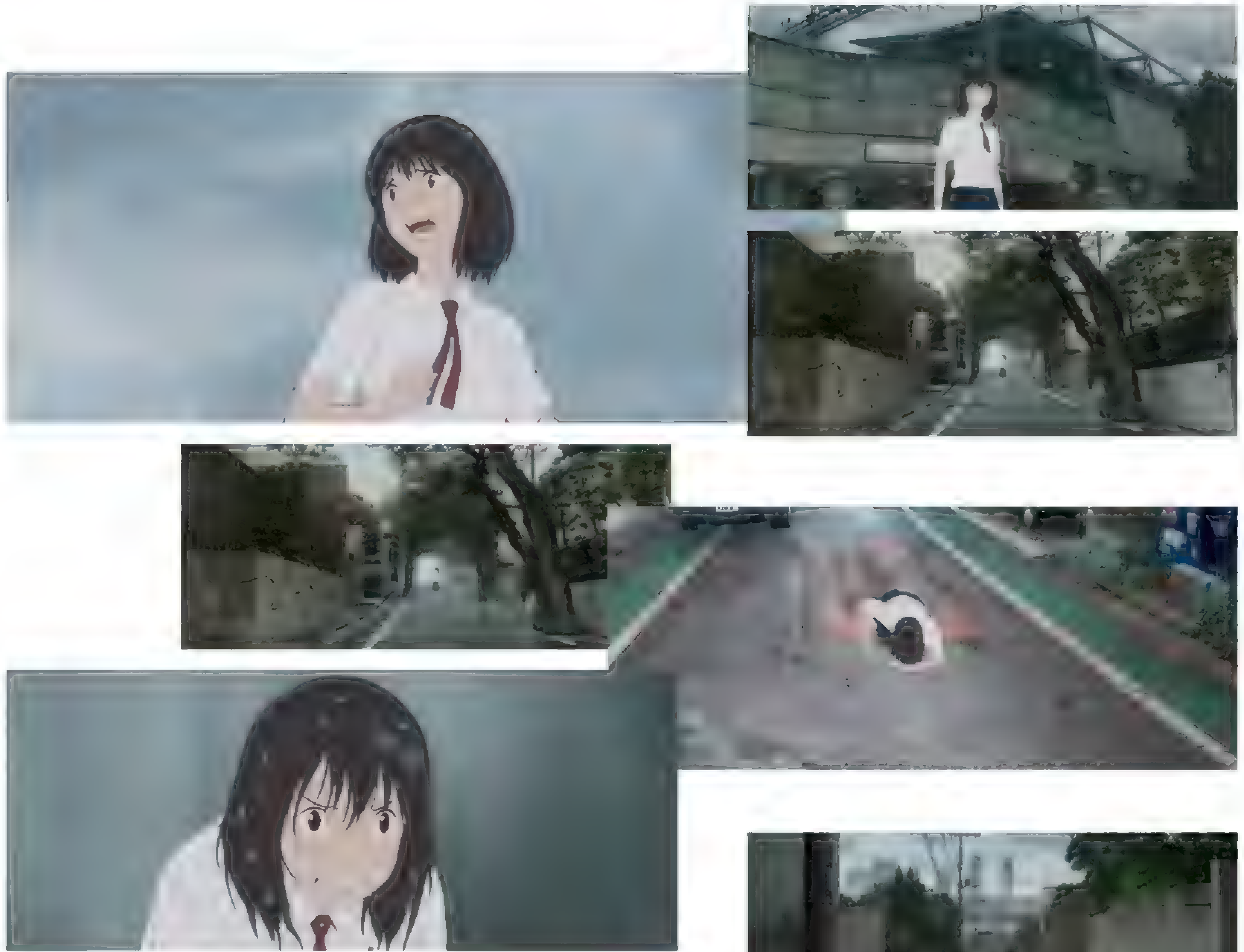








すず。
君は、かあさんに
育てられて、
こんな優しい子に
なったんだよ。



バスの中で夜を明かし、すずは恵と知が暮らしているはずの東京の街に着いた。街には大きな家がたくさん連なっていて途方に暮れそうになるが、すずは諦めず目印となるビルを探した。
　そして、雨に濡れるのも気にせず走っていると、「ベル……？」という声がする。
　声の主は知くん。家を飛び出してきた彼に、奇跡的に会うことができたのだ。知くんの後ろには、恵くんもいる。「本当に、ベルなの……？」と問いかけてくる。

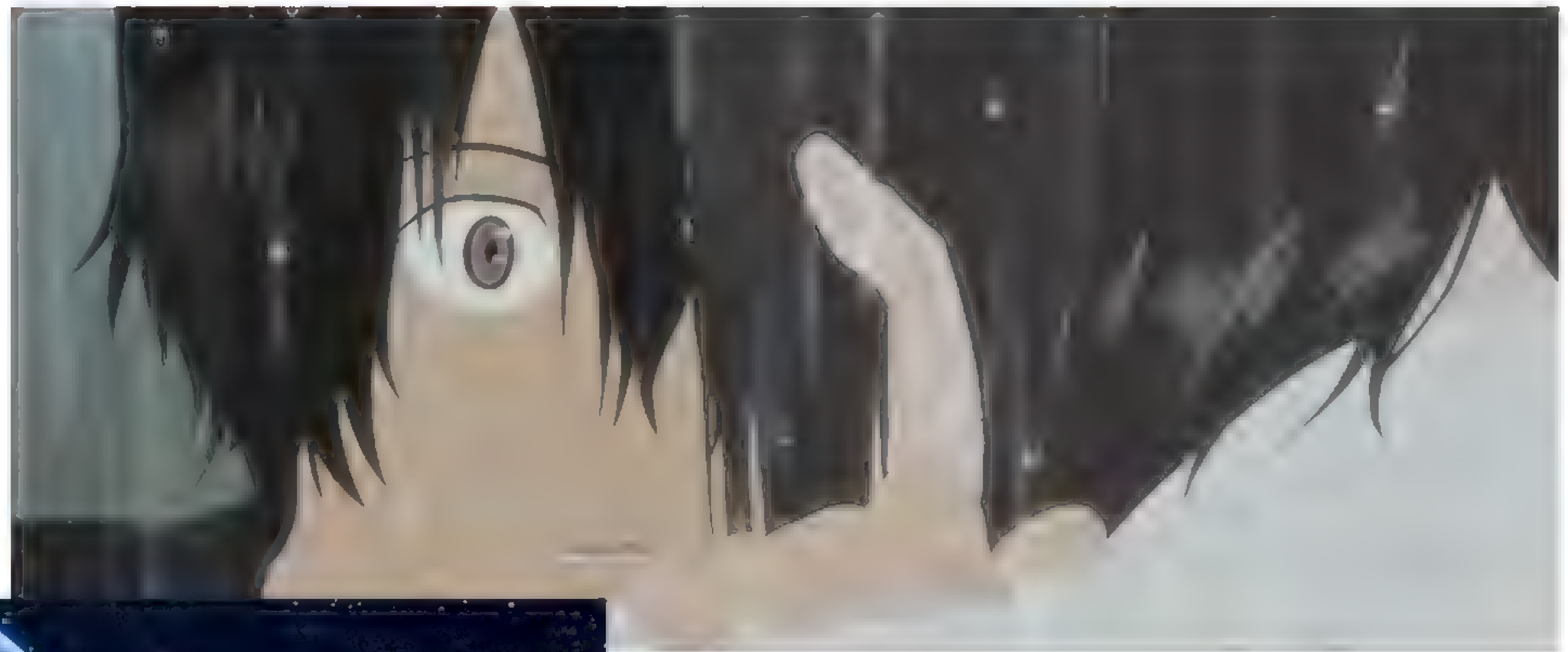




「どこだ!?　知！　恵!!」
　高圧的な声にビクッとする恵くん。
　兄弟が家の外に出たことに気付き、父親が追いかけてきたのだ。その様子を見て、すずは兄弟を庇うようにして抱きしめ、自分の背中を盾にして父親側に向けた。
　逆上した父親は、すずの肩を揺すり、兄弟から引き剥がそうとするが……。
　そのとき、恵くんはすずに守られながら、そのぬくもりにベルを重ねていた。









「この小娘が！　私たち家族を引き裂く気か！」
父親はすずの頭や肩を鷲づかみにして、爪を立てたまま力まかせに揺さぶり、すずの頬をえぐった。それから威嚇するように拳を振り上げた。
すずは静かに立ち上がり、父親を正面から見据える。父親はもう一度威嚇の声を上げるが、すずは、少しも動じなかった。
すずの頬の傷から血が流れる。父親はすずの強いまなざしに気圧されて、その場から逃げ出した。
「さっき抱きしめられて、やっとわかった。——君は本当にベルなんだって……」
すずと向き合う恵くん。そして、「会いたかったよ。ベル」と、ぎこちなく微笑んだ。
すずと恵くんが身を寄せると、そこに知くんも加わる。
優しい雨に包まれて、3人はそっと抱きしめ合った。





許さん！許さんぞっ!!








ベル、来てくれてありがとう。すごく……、来て欲しかったんだ。

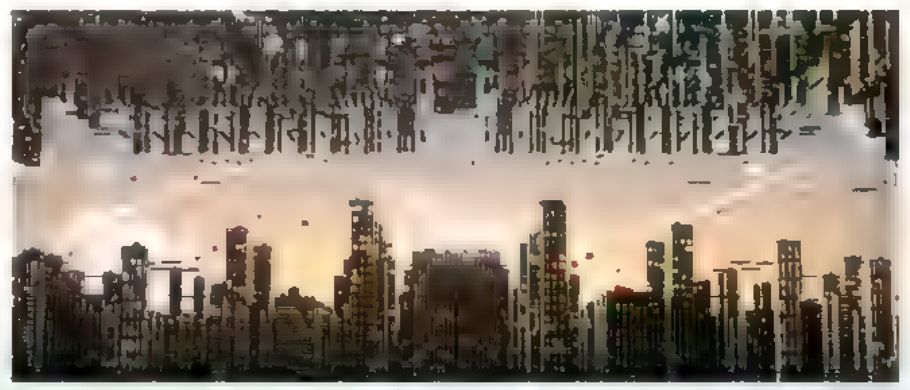


君の立ち向かう姿を見て、ハッとした。

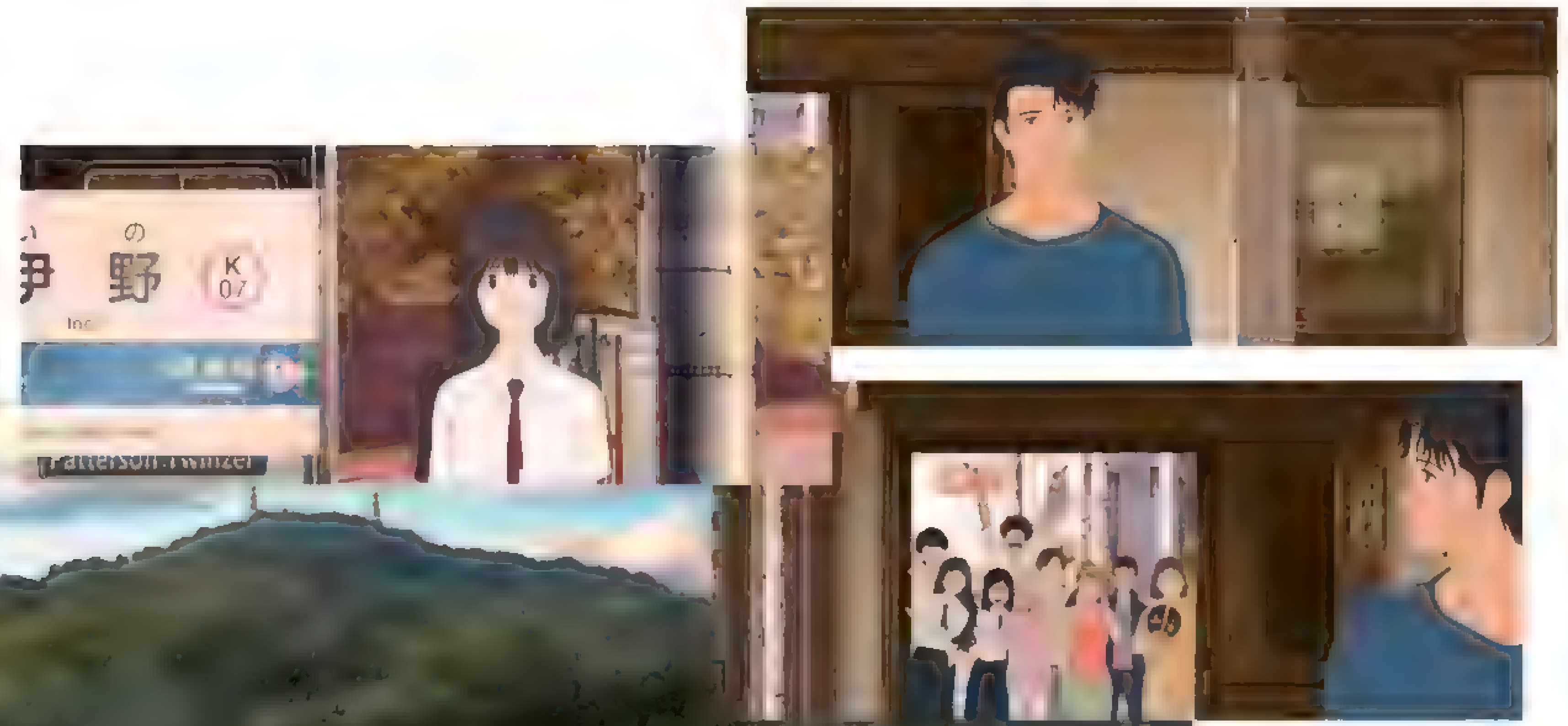


あなたは私の臆病だった心を解き放ってくれた。





君ハ、ステキ。君ハ、キレイ。



すず、おかえり！





もう守るんじゃなくて、普通につきあえる気がする。

東京から帰ってきたすずを、地元の駅のホームで待っていたのは、すずの父だった。

「……今日、ごはんは？」という問いに「……食べる」と返すと、「じゃ、たたき、食おう」と父は言う。たったこれだけのやりとりも何年ぶりのこと。「ただいま」と、すずは微笑んだ。

すずを待っていたのは父だけでなく、駅舎の外には、ヒロちゃん、ルカちゃん、カミシン、しのぶくん、それから合唱隊の女性たちがいた。

夕日に染まる仁淀川の川沿いをみんなで歩く。

しのぶくんはすずに「かっこよかったぜ」と伝え、「ああ、やっと解放された」と背伸びをした。

これからは普通につきあえる。昔からそうしたかったのだと言われて、すずは頬を赤らめて空を見上げた。

空には大きな積乱雲。みんなも立ち止まって同じ雲を見ている。すずはそのままの目線で、しのぶくんに「ありがとう」と伝えた。

みんなで歌って帰ろう、という女性たち。吉谷さんが「リードとって」とすずに言うと、みんなが笑顔ですずを振り返る。

そして、すずも笑顔で――。





歌って！



細田守監督インタビュー

映画を作る使命

「集大成にして新境地」とも言われる『竜とそばかすの姫』――。
同時代を生きる多彩な才能の集結によって生み出されたこの作品の種は、
細田守がアニメーション業界に足を踏み入れた当時、30年前の思いにあった。

フリーランスとなり手がけた『時をかける少女』から15年。
世界の日常が一変した'20年を経て、
〈スタジオ地図〉10周年という節目に
大切な映画を作り終えた細田守の現在地とは？

文・構成：山下卓
●やました・たかし／'67年生まれ、北海道出身。作家、編集者。初代『WIRED』誌にContributing Editorとして参加。ゲーム・アニメーションの記事を多く手がける。小説『ノーサイドじゃ終わらない』『BLOODLINK』などを執筆。TVアニメ『ベルセルク』ではシリーズ構成協力として脚本に参加している



じゃあ いくよっ!!

現代に『美女と野獣』を描くということ

——初号試写を終えたタイミングですが、まず今の率直な感想を聞かせてください。

最初はミュージカル映画を作りたいというところからこの企画を考え始めて、でもとても難しくて、そこから撤退せざるをえないみたいな経緯があったわりには、完成したものを見ると、かなりミュージカルっぽさが残っている映画になったと思いました。特に竜の城でベルが歌うところ、竜との交流の歌がセリフの一部として機能していて、とっても良かったなと。歌を作る前にコンテを描かなければいけなかったので、「これで伝わるのかな?」とか「気持ちの整合性がとれてるのかな?」みたいな不安があったんだけど、歌ができてみると、しっかり伝わるな、という確信が持てた。それで最終的に、エンジニアの方にも歌の言葉がよりくっきりと聞こえるように調整してもらって。

——歌というより長ゼリフとして。

そう。ダビングのとき、音響エンジニアの佐藤宏明さんに、歌の言葉の輪郭をすごくきれいに際立たせてもらったので、とても聞きやすいミュージカルっぽく仕上がっている。それはうまくいったかもしれない……とホッとしているところです。

——『時をかける少女』('06)以来15年ぶりに女子高校生が主人公で、さらに『デジモンアドベンチャー　ぼくらのウォーゲーム!』('00)『サマーウォーズ』('09)とおよそ10年周期で描いてきたネットの世界が舞台ということもあって、今回の『竜とそばかすの姫』を原点回帰と見るむきもあります。このあたりは自分でも意識されていたんですか。

主人公が女子高校生なのは『時かけ』以来っていうのは自分としては何も意識していることではなくて。言われてみればそうかもしれないけど、何本も作っていればいつかその周期に来るでしょっていうぐらいのもので。でもネットを題材にすることに関しては、定期的にやっていきたいと思っていたテーマなんですよね。10年ごと、とまで明確に決めていたわけじゃないけど。次はネットものをやろうと考え出したのは、第29回東京国際映画祭で僕の特集上映をやってくれたのがきっかけなんです。'16年の秋かな。自分でも過去作を振り返って、今ネットを舞台にするんだったらどういう筋立てや道具立てがいいかなみたいなことをなんとなく考え出した。だから5年前ですね。

——『未来のミライ』('18)の制作期間と重なっていたんですね。

でもね、もっと言えば今回の『竜とそばかすの姫』は、『美女と野獣』がモチーフになっているんだけど、これは30年前からずっとやりたかったものなのね。なぜかというとディズニーの『美女と野獣』の公開が'91年(アメリカ公開年以下同)なんだけど、僕が東映動画に入った年がまさに1991年。大学を出て東映に入って、アニメーターとしての修業が始まるんだけど、全然うまく描けなくて。一般の会社に就職した他の同級生たちがバブル経済を謳歌していたのを尻目に、こっちはアニメ業界の下っ端で爪に火をともすような生活だった。このままじゃいけない、他にいい職ないかなって本気で思い始めた頃で。そんなときにたまたま『美女と野獣』を見たんですよ。素晴らしいと思った。いつかこんな作品を作ることができるんだったら、アニメの世界にいてもいいって。あまりに素晴らしくて、食費も切り詰める生活だったくせに2万円もするBOXセットを買いました。それを毎日繰り返し見て。

——初めて見たのは映画館?

いや、実はレンタルビデオなんです。劇場で『美女と野獣』がやってるのは知っていたけど、その当時までのディズニー作品って古臭くて、僕は敬遠していたんです。それを一新したのが新しいスタッフ主導で作った『リトルマーメイド』('89)で、2作目が『美女と野獣』。そして3作目の『アラジン』('93)、『ノートルダムの鐘』('96)と続いてゆく。作曲家アラン・メンケンを雇って、キーアニメーターのグレン・キーンが主体となって古臭いディズニーを刷新した。ディズニールネッサンスと言われる時期でした。なかでも『美女と野獣』は、その象徴的な作品なんです。そういう背景もあって、当時の僕にはまぶしく、新しく、魅力的に見えて。こういう作品ができるんだったら、もう少し頑張ってこの世界にいようって。

——この世界に細田守をつなぎとめた原体験であり、目標でもあったわけですね。

考えてみると『おおかみこどもの雨と雪』('12)だって『美女と野獣』みたいだし、『バケモノの子』('15)に至っては海外タイトルが『The Boy and The Beast』っていうぐらいだから。だから、ずっと僕の作品の中に要素としてはちりばめられている。

——今作も絵コンテに記された初期のタイトルは『ベルと野獣』でしたね。これは正式なタイトルというより、今回の作品のコンセプトだったわけですか。

そう。英語表記はなんたって『Belle』なので。今回はインターネット上の『美女と野獣』を作るんだってことをはっきりと宣言したんです。

——『美女と野獣』のどこにそんなに惹かれるのですか?

中でも野獣が好きなんです。暴力的な野獣が徐々に変化して愛らしくなっていくのが面白いと思うんだよね。美女に出会うことで野獣がどんどん変化してゆく。醜いはずの野獣が可愛く思えてくる。価値観がひっくり返る。'46年に公開されたジャン・コクトー版の『美女と野獣』でも、幻想的で耽美な映像の中に野獣の存在がとてもチャーミングに描かれている。『美女と野獣』という話そのものは18世紀のフランスからずっと続いているものだけど、時代の変化とともに内容も変化してしかるべき。'91年版の『美女と野獣』はまさに時代の変化の中で作られた作品で、ベルの強さや凛とした姿が、いわゆるおとぎ話的なディズニーの旧態依然としたヒロイン像とは一線を画していて、そこがまぶしかったわけですよね。

——『美女と野獣』という構図をそれぞれの時代に置いた場合、そこで描かれる美女や野獣というものの解釈も変わって当然ということですね。

'17年にエマ・ワトソン主演で公開された実写版『美女と野獣』のようにアニメ版のストーリーをひたすら忠実に実写として再現するという方向性もあるんだろうけれど、それは少なくとも僕が目指す『美女と野獣』ではないな、と。『時をかける少女』をつくったときもそうだったけれど、おとぎ話を時代に合

わせて変化させていくというのは、今どのように時代が変化してるかという本質を見極めつつ、その中で物語の何が変化して何が変わらないかってことを自分なりに見定めなければならない。実は'16年の東京国際映画祭でそんな話を海外のジャーナリストたち相手に話したことがあって、そしたら「そんなに好きなら自分で作ればいいじゃないか。どうせパブリックドメインなんだし」みたいなことを言われて。で、なるほど、と思ったんです。

——そこで、インターネットの世界を描くことと『美女と野獣』がつながった。

そう。自分がもしも『美女と野獣』っていうコンセプトで今の時代に映画を作ろうとしたら、どういうことになるのか。その最初の切り口が「ネットの世界で『美女と野獣』をやる」ということだった。ネットの世界は真実と虚像が表裏一体になっている。それが野獣の表裏一体感とシンクロするのでは、と閃いたんです。そこで野獣の下にはどんな人が隠れているのかってストーリーラインが見えてきた。

寄り添うマイノリティの視線

——ストーリーはすぐに固まっていきましたか?

いや、企画の切り口は固まったけれど、そこから話がきれいに流れるまでは難航しました。最初の頃は全然別の方向性の話も2、3種類念頭にあって、プロット段階で試していたんだけど、うまくいかなくて……なかなか面白くならない(笑)。それでけっこう苦しんでいて、ヒントを探して原作の生まれたフランスにも行ったし、あるいは上海や西安にも行きましたし。

——上海?　西安?

中島敦の短編小説『山月記』が『美女と野獣』と重なるのではという予感を持っていて、それで現代の魔都である上海と西安を舞台に『山月記』的な『美女と野獣』をできないかって、そういう案も考えていた。全然うまくいかなかったけど(笑)。

——そこから日本に立ち返って。

それまで書いていたものをいったん全部捨てて、新たにプロットを書き起こして、やっとうまくいく手応えを掴めた。そこからシナリオを書き始めて、あっという間に夏になった。その夏には結構いろんなところにロケハンに行きました。秋田県の男鹿半島とか、青森県の下北半島とか、石川県の能登半島とか。全部、先端ぽいところに行ってみたり。

——どういう基準で舞台を探したんですか?

インターネットのすごく華やかな世界の中心を描きたいと思っていて、その対比として考えたときに、それとは真反対の、誰も人がいない世界の果てみたいなところを探そう、と思っていました。インターネットの中心で輝いている華やかな人の正体が、実は世界の端っこの街にある学校の、クラスの隅っこにいるような人なんじゃないかと思って。

——最終的に高知の仁淀川周辺に決めた理由は?

もちろん高知の美しい川や風景を実際に目の当たりにしたことが大きいけれど、その美しさの裏側に、さまざまな社会問題を含んでる二面性みたいなものに惹かれた部分も大きいですね。劇中でも触れているけど、主人公のすずは限界集落をたくさん抱えた過疎の中に生きている。目を奪われるほど美しい川だけど、その反面、水難事故で人が亡くなることもある。そういう物事の表裏みたいな要素になるべく目を向けたかったんです。実際、僕らがロケハンに行った一昨年の夏にも四万十川の方で水難事故があって、若い人たちが亡くなったというニュースを目にして……。なんで川で人が死ぬかっていうと、誰かが溺れていて、助けようとしてその人も溺れてしまうことが多いらしくて……。で、そういう水難事故の記事をネットで探していると、おそらく地元じゃない人が、コメント欄とかで結構ボロクソ言ってるんだよね。自業自得だ、自己責任だ、っていうモードで。もちろん同情のコメントもあるけど、多くは批判的なんだなあ、と。かなりみんなクールだな、というか……。まあそれがネットによって可視化された本音なのかもしれないですけど。

——両義性というのは全ての細田作品に共通して大切にされてきたことだと思うけど、今回は特にその意識が強いように感じますね。

やっぱりインターネットという、そもそも両義性をはらんでるものをモチーフにしてるから、余計あらわになっちゃう。だってSNSでは現実の自分とは違う自分が現れてくるのが前提だものね。二重性が既に織り込まれているというか。でもさ、それを肯定的に捉えれば、ネットってそういうものを受け止める場であり、もうひとりの自分が生きているささやかな世界だと思う。そういう仮想世界やネットの世界って、所詮は虚構だとか糾弾されたりもするけど、僕はそういうものが人間が生きていく上では大事だと思うんですよね。

——劇中のすずは、まさに現実世界で対処できない問題をネットの世界で自分の分身を得ることで解消し、回復していきますね。

うん。それこそすずみたいな、クラスの端っこでうつむいて本を読んでる女の子が、たったそれだけの存在なのか?っていうことなんですよ。でも外見的にそう見ちゃうじゃない?　人間は所詮表面でしか判断できないわけだから。

——昔、取材したとき、学生時代に細田さん自身も教室に居場所がなく、休み時間ごとに美術室に引きこもっていたと話されてましたね。

そんなことよく覚えてますね(笑)。

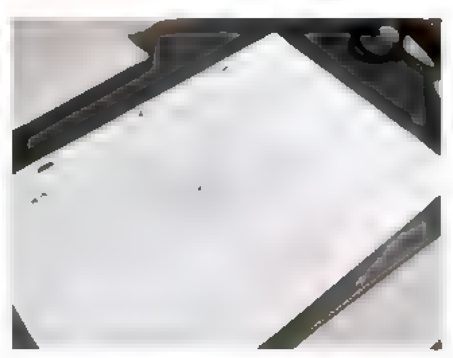
——細田さんが世界を見る視線には、その感覚が常にあるように思えるんです。

あると思う。だからやっぱり、ついそっちに肩入れしたくなる。すずのような子だけでなく、ひとりで部活をやってるカミシンのような子とかもね、そういう奴も応援したくなっちゃう。カミシンはポジティブな体育会系に描かれているから気付きにくいけど、あの学校では相当に変人扱いされているわけだしね。みんなに憧れられているルカちゃんにしても美女だと思われている偏見というか、一面的な見られ方に苦しんでる女の子として描いている。そういう意味では、カミシンとルカちゃんは、もうひと組の『美女と野獣』でもあるんです。

——一方で不思議なのは、ある種マイノリティ側から学校生活を眺めていたという細田さんの描く男子高校生に、リアルで現代的な格好良さがいつもあるということです。『時かけ』の千昭と功介もそうですが、今回のしのぶとカミシンもアニメっぽくデフォルメされたものではない自然な魅力がある。このあたりは何か意識していることはあるんですか?

男の子に関しては案外観察してるところはあると思いますよ。それこそオーディションに来てくれる高校生の男







の子たちがどういうしゃべり方をしてどういうバッグを持ってどんなポーズを取っているかとか。そこから、ああ、こういう子のこういう仕草が、今のナチュラルな格好良さなんだ、みたいなことを感じることが多い。きっとこういうところを女の子は「あ、いいな」って思ってるんだなって。だから、女の子の気持ちというか、そっち側に立って見ているかもしれないですね。

——感性が乙女？

どうだろう？（笑）ただ逆に女の子に関しては、もしも自分が高校生だったら、こんな女の子、惚れちゃうだろうなみたいなことはあんまり思わないかもですね。それより男の子の方が思うかも。自分が女子高生だったらみたいな（笑）。なんなんだろう？

——長所だと思います。

あんまりわざとらしい女子高生を描くことに興味がないっていうか、わりと人物の存在感みたいなものがその時代の現代性を反映してればいいなと思うし、そういうものが映画の役割だと思っているんです。一方で、妄想の中にしか存在しない美少女なんかを突き詰めるのがアニメの役割だという意見もあるけど、それをやってる人はいくらでもいるだろうし、僕の役割じゃないなとは思っています。

インターネットを10年周期で描く

——ネットを題材にした作品は定期的にやろうと決めていたとのことですが、このタイミングでとりかかろうと考えた理由は？

やっぱりこの10年でネットの世界がずいぶん変わったというのが動機としては大きいです。20年前に『デジモン』を作ったときのネットと社会の距離とは全然違う。当時はこれからの時代はインターネットって道具を使って、『デジモン』に出てくるような子どもたちが大人社会を蹴散らして新しい世界を打ち立てるだろう、みたいなさ、そういうレボリューションを想像して、新しい子ども像を描きたいっていうのが動機のひとつだったんですよね。だからインターネットも、子どもしか使いこなせない新しい道具みたいな感じでね。

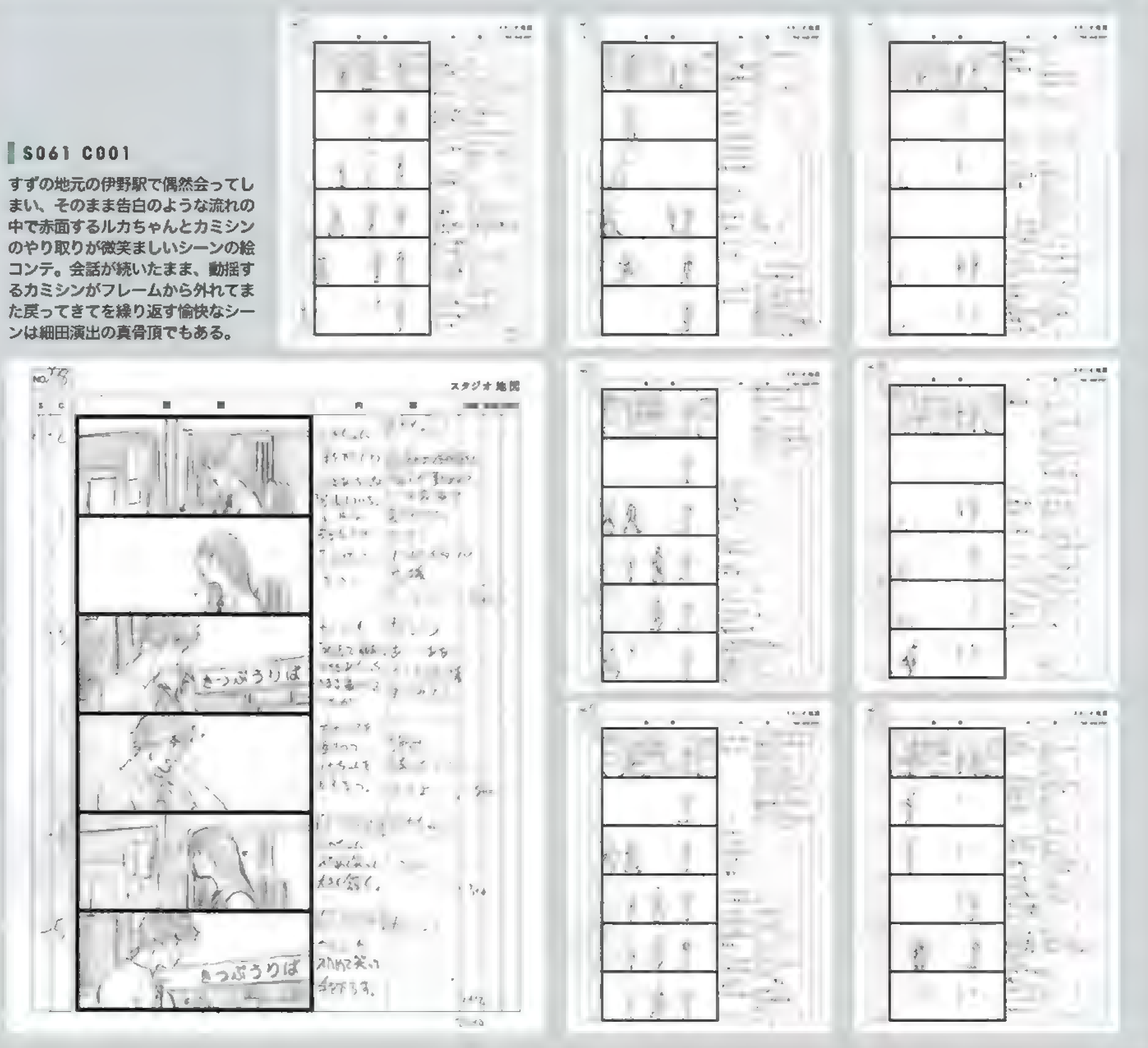
——'00年当時はインターネットはまだ限られた人しか使っていないツールでした。

そう。でも、今はスマホっていう高性能コンピューターをみんなが持ってるって時代じゃないですか。しかも回線も大容量で。もう『デジモン』のような回線負荷と通信遅延のギミックは使えない。

——ちなみに『サマーウォーズ』の〈OZ〉にはどんな思いが？

たとえば、いわば子どもしか知らない閉じられた世界っていうのは、一種児童文学的な不思議の国みたいな美しさがあると思うんです。でもそういう美しさとはまた別に、その世界をもうちょっと開いていくとどうなるか、という意識で作っていきました。つまり楽しい場所なんだけど、親戚のおじさんやおばさんも知ってる、みたいな。ネットの自由に対して親戚関係って不自由極まりないじゃないですか。その対比が面白いと思いついたんですよね、吉祥寺の喫茶店で。

ネットの人間関係は名前も顔も知らないのに友達のようにいろんなことを教えてくれたりして極めてオープンなのに対して、古式ゆかしい親戚関係というのはまずしきたりを守ることから始まる。その落差ってすごいよねっていう実体験があって。そういう不自由なものと自由なものの先入観や価値観



S061 C001
すずの地元の伊野駅で偶然会ってしまい、そのまま告白のような流れの中で赤面するルカちゃんとカミシンのやり取りが微笑ましいシーンの絵コンテ。会話が続いたまま、動揺するカミシンがフレームから外れてまた戻ってきてを繰り返す愉快なシーンは細田演出の真骨頂でもある。

が逆転する話にすると面白いかな、というのが『サマーウォーズ』の発想の根本でした。

——現在のインターネット世界についてはどのように捉えていますか？

『デジモン』や『サマーウォーズ』のころに比べて、日常化したせいもあって、けっこう、めんどうくさいものになっているんじゃないかな。何よりSNSが普及して日常の世界とネットの世界が限りなく近づいてる怖さがある。それゆえ今のネットの世界というのは、いやな印象を見つけようとすればいくらでも目についてしまうんです。誹謗中傷、悪口雑言、もう何でもありだよね。容赦なく誰かれ関係なく傷つけにやってくる。

——細田さん自身も実感している？

もちろん。まあ、僕の噂に関しては今に始まったことじゃなくて、20年以上前から言われ続けている。『ハウル（の動く城）』が作れなかったあいつは才能なしだ、なんて何にも知らない人



間が書き込んでる。そんなことはいくらでもあるんですよ。

でも、ネットの悪意って若い人がこれから何か新しいものを作っていこうというときに必ず突き当たる試練でしょう。自分が若かったらとても耐えられないかもしれないけど、今の子はそこに耐えないと先へ進めない。だからそれがさ、なんか大変だなって思うわけですよ。今回の『竜とそばかすの姫』はそこに寄り添いたいなってことなんですよね。誹謗中傷だらけの世界で、それでも希望を持って生きていきたいと思ってる存在に。現代の作り手やそれを目指す人は、つらい面もあるけど、僕自身はそれよりも、作っていればいいことの方がたくさんあるんじゃないかってやっぱり思っていて。実際、今回の映画を制作するにあたって、これまでの作品とは比較にならないくらい多くの音楽家やデザイナー、様々なジャンルのクリエイターとの協力関係を作れた。それって間違いなく、ネットの力を抜きにはありえないことでしたから。

——今回の作品が生み出されていく過程こそが、その証明であるわけですね。

うん。言行一致じゃないけど、こういう〝インターネットの中で才能を開花させる人の話〟みたいなものを作っていると、実際にもネットの中にまだ誰も知らない未知の才能があるだろうって、ネームバリューとかと関係なしに探していく態度になる。だからすごく面白いですよ。同じチームに超レジェンドみたいな人もいれば、初めて映画の仕事に参加した人もいる。しかもその二人がそれぞれベルと竜のキャラクターデザインを担っていたりもするんです。それはネットならではの歓びというか、やっぱりそういう人たちにたどり着けてしまうという可能性の方を僕は大切にしたいと思うんです。

世界を支える圧倒的な歌の力

——今作は歌の力というものが物語においても映像においてもかなり重要な役割を担っています。ベルの「歌の力」に説得力がなければ作品全体が破綻する危険もあったと思います。そういう意味で、すずとベルの声優を務めた中村佳穂さんの存在は本当に大きい。声優経験のない彼女を主役に抜擢した経緯はどういうものだったんですか？

キャスティングでまず大事にしたかったのが、すずとベルを演じる人と歌を歌う人の全てを一致させるということ。昔からミュージカル映画やディズニーの作品でも芝居と歌で声が変わるパターンがあるんですよね。歌は歌のうまい人に頼んで芝居は芝居のうまい人に頼む、っていう。でも、この作品の場合、そのやり方は通用しないだろうと思いました。彼女が歌う歌は、歌であると同時に竜や恵くん、あるいは世界に語りかけるセリフでもある。だから、やはり大前提として歌い手と演者は同じ人である必要があったんです。しかも、そこに要求される表現力は、歌唱力も演技力も極めてレベルの高いものにならざるをえない。歌を作品の中心に据えたはいいけど、果たしてそんなことができる人が本当にいるのかなと、はじめは頭を抱えていました。

——どのようにして中村佳穂さんにたどり着いたんですか？

本当に紆余曲折あって。最初は音楽情報通といわれる人たちを紹介していただくことに始まり、「こういう役どころを演じられる歌い手さんは誰かいませんか？」みたいなことを聞いて回る日々を繰り返していました。教えていただいたアーティストや気になったアーティストの歌や映像を、片っ端からApple MusicやYouTubeで確認して……。そんな中、中村佳穂さんのライブを見に行ったんです。2年前かな。奈良の靴屋さんでやったライブですね。ただ、そのときはまだ彼女に声優をやってもらおうなんて発想はなく、何か作曲してくれないかなとかそういうことを考えていたと思う。

——楽曲の提供をしてくれないかと。

そう。歌は役者が歌うにしても、作曲とかしてくれないかなと思ったんですよね。中村さんの歌ってね、CDで聴くのもいいんだけどライブが良くて、YouTubeに上がってるライブ動画も本当に素晴らしい。だから一度は直接聴いておかなければって見に行ったら、やっぱりとっても良くて。後はね、以前から交流のある宇多丸さん（RHYMESTER）のラジオで、中村さんがスタジオライブをやるっていうので宇多丸さんが来れば？って言ってくれて。そのときもね、関係性を作っておけば曲作りが頼めるかも、とか思ってね。そんな出会いだったんだけど、いざオーディションというときに、改めてお声がけをさせてもらったわけです。

——すず役の演者として？

うん。歌のオーディションがメインだったので、そこに関して彼女がうまいのは最初からわかってた。でも、演技に関しては未知数だし、何か特別な期待があったというわけでもないんです。とはいえ、何かが気になっていたから呼んだんでしょうね。実はそのオーディションには幾田（りら）さんや玉城（ティナ）さん、HANAさんも、みんな参加してくれていたんです。みんなそれぞれに良くて、三人はその後、他の役で参加してもらうことになるんだけど、さて中村さんの番になってセリフを読んでもらったとき、とにかく驚いた。うまいと言ってしまうのは簡単だけど、単にうまい役者とかうまい声優とかそういうことじゃない。表現力が抜きん出ているのね。プロデュー

Mamoru HOSODA

サーたちもみんなびっくりして、もうこれは中村さんにお願いするしかない、ってことになったっていう。

——中村さん自身は戸惑いはなかった?

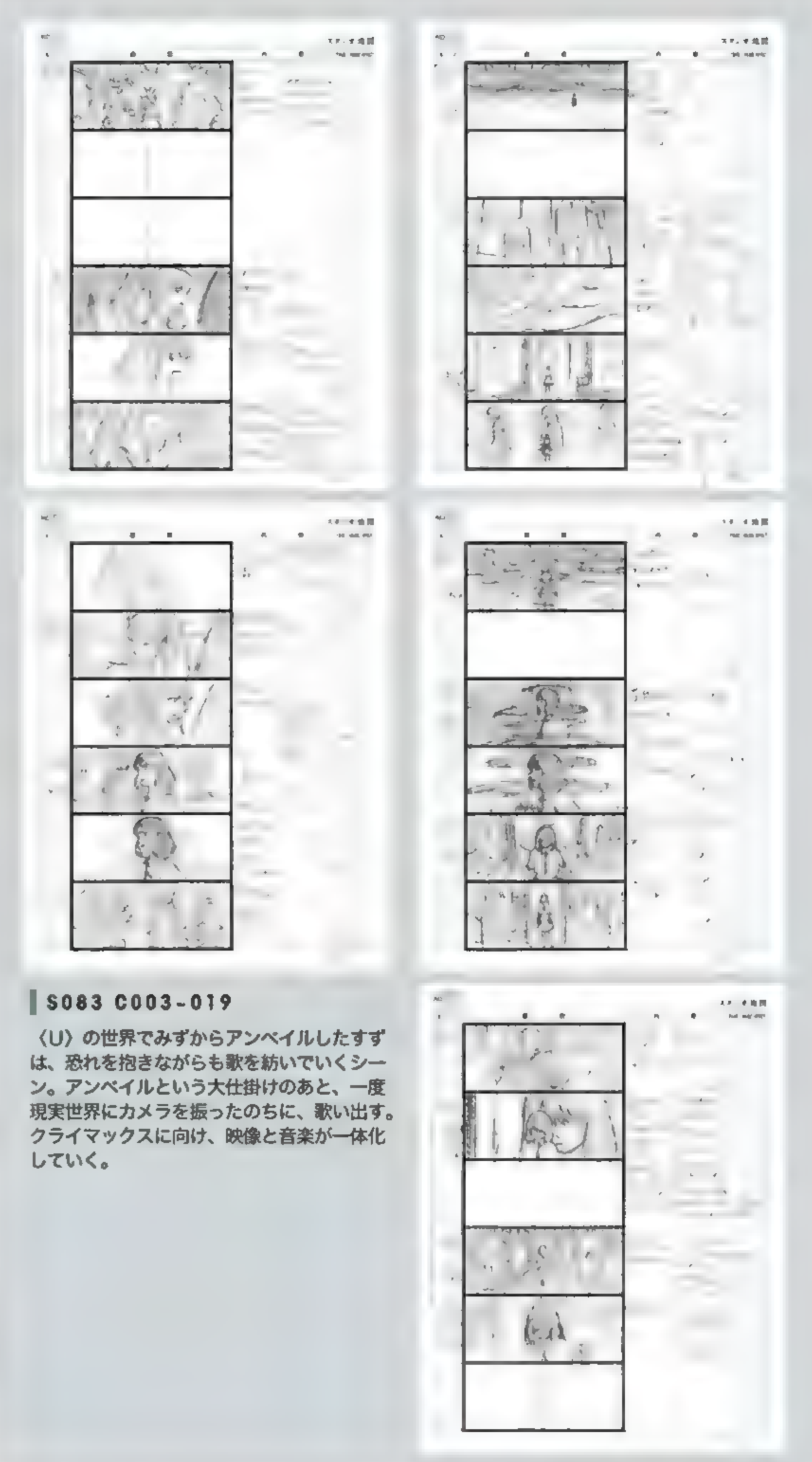
オーディションに来るぐらいですから覚悟を決めてきたと思うんだけど、よく引き受けてくれたなと思う。アーティストとして既に評価を受けてる人がいきなりアニメーション映画の主役をやるって、前例としてはビョークとかレディー・ガガが映画に出たり、もしくは峯田(和伸)さんが銀杏BOYZの活動をひとまず置いて俳優をやったときに近いのかもしれない。峯田さんの映画『アイデン&ティティ』('03)は素晴らしいものですが、この作品の中村佳穂も負けてないと思うんです。彼女もいろいろ葛藤はあっただろうけど、思い切って出てくれて、本当に良かった。非常に異例のキャスティングだから心配する人もいたけど、でもそういうことじゃなくて、彼女がこの映画に必要なんです、ということなんだよね。

——中村さんの口から出演を決めた理由を聞いたことは?

聞いた聞いた。なんで?って聞いたら、絵コンテを読んで執念を感じたから引き受けた、って言ってました。中村さんも誰かとセッションしたり、他人の曲を歌うときに、そこに熱量がないと歌えないって言うんだけど、それと同じで絵コンテに熱量があったから受けたと聞いて。ありがたいなと思って、何より嬉しかったですね。

——中村さんと出会ってから細田さんの中にあったすず像は変化した?

僕の中にあったすずが中村さんとの出会いによって大きく変化したということはないけど、すずに対する理解が深まったということはある。いつもそうだけど、アフレコが終わると、このキャラクターってこういう人だったんだなっていうのが初めてわかる。自分で書いてるくせに、やっぱり書いてるだけじゃ人物の全てがわかってなくて、演じてもらって、その人の存在感があって、初めてすずっていうのはこういうところが可愛い人なんだな、とか思うんですよ。だから中村さんじゃない人を選んでいたら、全然違うすず像がそこにあっただろうけど、今はもうすずと中村さんを切り離して考えることはできないですね。



S083 C003-019

〈U〉の世界でみずからアンベイルしたすずは、恐れを抱きながらも歌を紡いでいくシーン。アンベイルという大仕掛けのあと、一度現実世界にカメラを振ったのちに、歌い出す。クライマックスに向け、映像と音楽が一体化していく。

頬に傷を負った現代の美女

——ところで、先ほど触れた二面性の話にも重なりますが、明かされた竜の正体が父親から虐待を受けている子どもだというのは正直意外でした。すずが助けるべき相手としては、おそらくいくつもの選択肢があったんじゃないかと思いますが。

今回のプロットは、ずっと試行錯誤しながら何度も書き直したんですが、長崎から羽田に戻る途中の飛行機の中で、iPhoneのメモ機能を使って書いたものが出来上がった映画の基になっています。長崎のお店でちゃんぽんが出てくるのを待ってる間に書き始めて、そしたら急に物語が流れ始めて、そのまま空港までのバスの中でも書いて、飛行機の中でも書いて。気がつけば、その時点でもう、あの父親が出てくるんだよね。

——つまり、それまで何度も書き直しながらも停滞していた物語が、あの父親の存在が現れることによって自然に流れ始めた?

うん、そう。

——その原因はなんだったんでしょうか?

竜の正体に関してはそのとき、いろいろな可能性があったんだけど、最終的には二つの選択肢に絞られたんです。ひとつは大きな病気をしてる女性、っていうものと、もうひとつは虐待された少年、というもの。どちらも自分の中でぼんやりした予感のようなものとしてあった。じゃあ、どっちがこの話として正しいかなって考えたとき、現在の流れがこの物語の正しいカタチに思えた。すずの父親にしてもそうだけど、映画に出てくるのは理想的な親や大人ばかりじゃない。どっちかっていうとそれぞれに問題を抱えていることを反映させたいという意識が僕の中には常にある。それも、特にネットを舞台にして映画を作るときには正解のような気がしたんです。

——どういうことですか?

たとえば僕自身が二人の子どもの親として、そういう虐待のニュースとかを目にしたとき、とても憤るのだけれども、それとは別に常に自分に跳ね返ってくるものがあるというか、同じ父親という立場から見ると、将来絶対に虐待する親には100%ならない、とは言い切れない……と言うと変だけど、まったく他人ごとに思えない。親子関係ってそんなに生やさしいもんじゃないし、今はいいけどいつギクシャクしたものになってしまうとも限らない。少なくとも僕にはそういう意識がある。なぜかといえば、多くの虐待って、別に常識を超越した狂気的な親が引き起こしているのではなく、僕らが獲得してきた世界に根ざした構造的な問題から生じているんじゃないかと思うからです。つまり全ての親は、その当事者になる可能性だってなくはない状態で子どもと一緒に生きているわけです。

実は作っているときに、子どもも観るアニメーション映画にそういう要素を持ち込むのはいかがなものか、みたいな意見も強くあって、それも理解できるんだけど、そこで、それを描かないってことは、その問題が世の中にないのと同じにしてしまう、と思ったんです。だから、描かないわけにはいかない。それは仕方ない、そういう世の中なんだもん。親と子の関係だって定型や正解なんてもはやないわけで、封建社会ならいざ知らず、より世界が多様な価値観を認めるようになれば、そういうことも含みうるわけじゃない? 特にアメリカの人は虐待を扱うことに対して抵抗が強いんだけど……。でも、そこは子どもに見せるためだけの無毒なアニメを作っているわけでなく、世に問うべき「映画」を作ろうとしているんだから、現代をきちんと反映しないとしょうがないと思っているんです。残念ながらこれは誰にでも起こりうる、ごく日常的な風景なんです。僕らは当たり前にそれを目にするし、自分がそこにのみ込まれる危険も常にある。だから川の向こうで泣いてる少女も虐待に苦しんでる少年も基本的に同じことで、そこへ助けに向かう母親とすずの思いも、そこでようやく重なってくるんです。

——物語の終盤で、竜の正体である恵くんの口からすずに突きつけられる「助ける」という行為についての問いかけは、観客側にも突きつけられる強いメッセージになっています。最終的にすずはネット上の人格である「ベル」を捨てて、生身のすずとして問題に向き合わなければならなくなる。ある意味でネットの匿名性の否定でもあり、細田さんの中にある現在のネット社会への嫌悪と肯定との葛藤を感じます。

『デジモン』や『サマーウォーズ』のときみたいに「ネットは若者にとって可能性の扉だ」みたいなことを軽々しく言えない時代になって、今の子どもや若い人はこういうネット社会とどう向き合って生きていくかというのを問われていますよね。僕の娘は今5歳だけど、やがてその荒波に突っ込んでいくわけです。その延長線上で考えたとき、じゃあ、現代の高校生であるすずを究極の部分まで追い込んだらどうなるか。それまで積み上げてきた「もうひとりの自分」を捨てられるのか、という二者択一に迫りたかった。安全な場所から正論を言うこととは違う、「助けたい」という思いをどう伝えるのか。そこで初めて、すずという人間の真価が問われる。そして、逆説的に聞こえるかもしれないけれども、すずの側にそのぐらい追い詰められた状況を背負わせるなら、助けなきゃいけない恵くんの側にもすずの葛藤に見合う“何か”が必要になる、と。

——さっきの話に当てはめると、そこに父親から虐待を受けている少年の姿を当てはめたとき、今回の物語の正しいカタチがようやく見えた。

うん。だから最後に恵くんを守るために彼らの父親と対峙したすずの頬にえぐられたような傷が生じるけど、あれも必要なんです。あの傷に関しても、やりすぎじゃないかとか現場からいろんな意見が出たんだけど、でも、現代の『美女と野獣』ってそういうことなんですよと言いたい。かつては、家父長制の権力構造の一部としての「美女」っていうか、男社会の中でのポジションとしての「美女」が設定されていたんだろうけど、現代はさ、顔やスタイルがきれいだってだけで「美女」になれる時代じゃないから。いろんなことを乗り越えて生きているのか否か、その証がその人を「美女」にさせるし、顔に傷を負っても大切なものを守るのが今の「美女」なんじゃないでしょうか、ということなんです。

——たしかにあのシーンのすずの姿は凛として美しい。あれは『美女と野獣』の「美女」の存在を現代社会の中でアップデートした姿というわけですね。

そう。その場所にたどり着けたことで、「この映画の目標が達成されたな、と思った。

同じように、坂道で恵くんたちを助けた後の「さあ、世界を変えよう」という冒頭ナレーションがリフレインされるシーンでもね、要るか要らないかっていうのも議論になったのね。切った方がいいって意見もあった。僕は切ったらネットっていうものが相対化されないと思ったんですよね。あのナレーションが物語の冒頭と終わりに繰り返されることで、その言葉の意味が変化する。最後にはネットと現実社会の向き合い方みたいなものに対する一種の問題提起になっていく。そう感じるのは、観ている人の意識が変化したってことなんだけど、そういうものをエンターテインメント作品に込めるべきなのか、込めないべきなのか。ない方が物語としてさらっと見られていいって話もわかるけど、僕はやっぱりあった方がいいんじゃないかと思う。

最終的にはやっぱり『デジモン』の頃から変わらず、ネットの世界に対しての何かの希望があるんだと思う。最近取材で受け答えしていて、ネットをここまで肯定的に描き続けている監督は世界でもほとんどいないって話になって。

——たいていはネガティブなイメージを先行した描かれ方になってますね。

うん、通常はディストピア的なものを描くのに有効なんですよ。世界の映画の大勢はそうやってネットを描いてる。もしも今後ね、またネットを舞台にした映画を作るとしたら、そういうところがポイントになってくるのかも



しれませんね。世の中が変化して、僕らがどれだけネットに依存する社会になっていくのか。コロナ禍でその状況が一気に進んだけど、もっと進んだとき、そこにはどんな物語があってどういう問題意識が生まれて、その中で誰が困っているのか、変わらなきゃいけない人は誰なのか、みたいな……やっぱりいつまで経っても興味深い題材ではありますね。

劇場作品を作るという使命

――フリーランス1作目『時をかける少女』が公開されてから15年、細田さんを取り巻く環境も大きく変わったと思います。この15年を振り返って思うところはありますか。

不思議ですよね。『時をかける少女』を作っていた頃は、こんな場所にたどり着くとは思っていなかった。とはいえ、やっていることはあんまり変わってないですよね。55年前に筒井(康隆)先生の『時かけ』があって、僕の『時かけ』が作られたように、今回は18世紀の『美女と野獣』があって、ジャン・コクトー版の『美女と野獣』があって、ディズニー版の『美女と野獣』があって、僕の『竜とそばかすの姫』がある。そういう考え方や映画に対する目的意識は15年前と変わってなくて、ただ作品の規模だけは変わりましたね。特に今回の作品は、すごくたくさんの人とのコラボがあって、『時かけ』のときと比べると制作費もはるかに多くなって。

――そうした環境を手にしたことで逆にプレッシャーを感じたりはしませんか。ちゃんと回収しなきゃいけないな、とか。

収益については僕が考えてもしょうがないし、それが目的になったらいい映画はできないと思います。逆に言うと回収なんてことを考えたら『未来のミライ』みたいな映画は絶対できないし、『おおかみこども』も絶対企画として成り立たない。それは間違いないですよ。だから、普通だったら絶対にありえないような企画が実現するかもしれないってことが、15年間かけて自分が獲得できたひとつの権利と言えるのかもしれない。その権利を手に、今までの映画史の中でまだ描かれてこなかったものを、ちゃんと描くためにはどうしたらいいのか、みたいなことを考えていくことが大事だと思うんです。

――細田さんの中には上質なエンターテインメント作品を作りたいという作家的欲求とは別に、アニメーションの作り方やあり方をアップデートしたいという意識も強くありますよね。それはやはりディズニー版の『美女と野獣』に魅せられた宿命みたいなもの?

その意識はたしかにあります。そうやって新しい表現を開拓していくのが劇場アニメの役割だとも思っています。例えば宮崎さん……宮崎駿監督が成し遂げたすごく大きなことのひとつって『となりのトトロ』('88)を作ったことだと僕は思うんです。あそこでアニメが日本映画にアップデートされた。企画は子ども向けアニメの顔をしていながら、出来上がってみると正真正銘の普遍的な価値を持つ素晴らしい映画だった。あるいはディズニー版の『美女と野獣』は、ジョン・ラセターも加わって2Dのアニメーションに3Dを初めて本格的に導入することで、あのダンスシーンを生み出した。それを引き継いで『アラジン』が生まれ、さらに『ノートルダムの鐘』の群衆シーンがあって、というように技術的なアップデートがあの時期に集中しているんですよね。劇場作品だからこそ新しいアニメ、新しい映画の姿が見えてくるし、それを提示するのが劇場作品を作る者の使命なんだと思う。

――長いスパンでアニメーションや映画というものに取り組んでいくことが許された人間の使命ということですね。

うん。でもそのためには準備と積み上げが必要なんですよね。たとえば今回の作品でCGをどういう風に使っていくかというのは『未来のミライ』から準備してたことで、キャラクターをCGで表現する実験をした土台があって、初めて挑戦できる。ひとつの作品ごとの思いつきでいきなりやっているわけではないんです。『サマーウォーズ』からずっとデジタルと手描きを併用してきて、そこからだんだんどこまでCGに移譲できるかっていうのを少しずつ荷物を運び出してるような……今回の『竜とそばかすの姫』でやっと半分みたいな状態です。じゃ次は全部やるのか、っていうとそれはわからないですけど、そういう計画もしっかりとある。

――今回新たに試みた技術的な課題とはどのようなものだったんですか?

今回はCGでちゃんと人物を表現して、そこでドラマを語れるかどうかっていうことにチャレンジしようってことでした。少なくとも日本の既存のCG映画では、それはまだ実現していないと僕は思うので、いよいよそれに挑戦しますということですね。でも一応今回はネットの世界という逃げ道はつくって。もし上手くいかなかったら「それは〈U〉なんで」みたいな(笑)。それでもやるからには、ちゃんと気持ちが伝わったり、CGのキャラとしてではなく人物として「あ、かわいいな」とか「素敵だな」と思えるぐらいの描写にまで持ち上げたかった。それをかなり計画立てて、実際現場に対してはかなり高いレベルのオーダーを重ねていきました。

――CGを担当されているのは『サマーウォーズ』以来の盟友であるデジタル・フロンティア。彼らの存在は細田さんにとってどういうものなんですか?

ずっとCGディレクターをやってくれている堀部(亮)さんとの積み上げがあるし、そもそもデジタル・フロンティア自体がCG映画を作るための経験値がたくさんある面々なので、どうやったらうまくいくかという試行錯誤を一緒にやってきました。20年以上前からCGプロデューサーの豊嶋(勇作)さんが「細田さん、3Dアニメ一緒にやりましょうよ、可能性ある分野なんで」って、ことあるごとに誘ってくれていた。当時はさすがにできなかったんだけど、でも彼らは諦めなかった。彼らの最初の長編フルCG作品は『ぼのぼの クモモの木のこと』('02)なんだけど、たった15人で作っているんですよ。映画を作ろうっていう意気込みがそもそも強くあって、その時代のオリジナルメンバーが今もほぼ残ってる。そういうところも含めて信頼しています。

――今の話を聞いていると、映画作りにはやはりタイミングというものがあるんだなと感じます。今回ベルのキャラクターデザインを手がけたジン・キムさんはディズニー・スタジオで『アナと雪の女王』('13)のキャラクターデザインを手がけたいわゆるレジェンドですよね。そこにアプローチできるようになったのも、ネットを通じていろんな人の力を借りて世界を作ることができるようになったのも、細田さんやデジタル・フロンティアのような盟友が重ねてきた経験がこれまでにはたどり着けなかった表現を可能にするのも、全ては機が熟したということですよね。しかも作品のモチーフにしたのは30年前から作りたかった『美女と野獣』です。

Mamoru HOSODA

それは感じます。やっぱり気まぐれに映画を漫然と作ってきたわけじゃなく、一作一作の目標が映画的にはあって、それをひとつひとつクリアしてきた結果でもあるのだ、という自負もあります。実際、ジンさんと一緒に仕事ができることになったのも、前作の『未来のミライ』が米国でアニー賞を受賞し、ゴールデングローブ賞とアカデミー賞にノミネートされた影響は無視できない。それがあって初めて僕を信用してくれたんですから。さらに言えば、アメリカでの賞レースに参加できたのは、その前にカンヌの監督週間に呼ばれたことが大きくて。もっと言えば、なぜ『未来のミライ』が監督週間に選ばれたかっていうと、『おおかみこども』の存在が以前から注目されていたから。フランスの人は『おおかみこども』を日本以上に気に入ってくれているんですね。ちなみに『時かけ』は日本人以上に韓国の人に好まれていて、日本人はとにかく『サマーウォーズ』が好き。もちろん僕自身はカンヌやアカデミー賞を目標に映画を作っているわけでは全くないけれど、それでも自分の足跡をちゃんと見て評価してくれている存在があるというのは心強いですよね。

――今回もカンヌに新たに設けられた「カンヌ・プルミエール部門」に招待されて。

「前に監督週間に選んだHOSODAの新作はどうなの?」って聞かれていたみたい。本来ならカンヌは毎年5月に開催されるから、制作が間に合わないので出品できませんよって言ってたんだけど、コロナの影響で開催が7月にズレたから、ギリギリ出品できることになった。これも偶然としか言いようがない。

一本ずつ積み上げた遠い道筋からの到達点

――今回『竜とそばかすの姫』の製作期間のうち、まる1年半以上がコロナ禍に巻き込まれることになりました。その影響は細田さんにとって、どういうものでしたか?

コロナ禍になってからの期間がまるっと絵コンテの期間だったってことがすごく影響してますね。『おおかみこども』のときもそうで、東日本大震災直後の日本全体の混乱の中で絵コンテを描いていた。震災を受け止めて、これからどうやって生きていこう、という気持ちが色濃く反映されていると思うんです。同じように今回も、絵コンテを描く期間がコロナ自粛とがっつり重なって。

――あの時期のネット上には不思議な狂騒状態がありましたね。フェイク情報が溢れ、無益な犯人探しがあったり、かと思えばポジティブな歌やダンスのコラボに癒されたり。振り返ると今回の『竜とそばかすの姫』の話に重なるような状況でした。

うん。そのへんの空気感は現実の世界と物語の世界が互いに近づいていったような不思議な共鳴を感じました。そもそもボディシェアリング技術とかも含め、シナリオ段階ではもうちょっと未来の世界を描いているつもりだったんです。ところがコロナ禍になってリモートで打ち合わせをしたり仕事するのが当たり前の世界になっちゃって、映画の世界に現実世界が急速に寄ってきた。そういう点でもすごく影響が大きかったんじゃないかって感じますね。

――スタジオ地図10周年という節目についてはどういう思いがありますか?

作品を作るごとに映画の中に込められる内容をパワーアップしてこれたのは映画を観てくださった方がいるからで、作品を作り上げることでまた次の作品を作る権利を留保し続けてこられたことは、ありがたいなと素直に思います。映画というのは監督にとっては一本一本にその時のすべてをかけないとならない宿命を持っていて、「この作品と引き換えにしばらくは何も作れません」というくらい覚悟しながら世に送り出すわけです。そういう刹那的なものをはらんでいるのが映画なんだけど、一方で一本一本積み上げてきたからこそ得られるものがあるのも映画なんです。だから、この10年で積み上げてきたものがつらなって一本の道筋となり、今回の『竜とそばかすの姫』に到達できたというのは、一朝一夕でできたものではないという点で、僕自身にとっても、スタジオ地図にとっても、ささやかな誇りなんですね。

――何か細田さん個人としても社会的にも時代の節目となるいろいろなタイミングが今回の作品に集まっているような気配を感じますね。

それは本当に感じます。

――カンヌへは(7月)12日から行かれるんですか?

えっとね、日曜日の夜行って。カンヌでのワールドプレミア(公式上映)は15日。

――日本での公開のときはいないんですね?

ええ。翌16日が公開ですからね。ただ4回目の緊急事態宣言が発令されるのを昨日ネットで見たばかりで(笑)。感染対策で映画館の席数が少ないところからのスタートなので、正直、万全な船出とは言いがたい状況だけど、でもね、これはこれで、この時代に映画を公開することの宿命として受け止めるしかないですね。今年公開された他の映画も、みんな同じ目に遭ってもなんとか健闘しているから、同じように負けないで逞しく上映していけたらいいなと思います。(了)

取材日
'21年5月7日、6月15日、7月8日 スタジオ地図にて



●ほそだ・まもる／'67年生まれ、富山県出身。金沢美術工芸大学卒業後、東映動画(現・東映アニメーション)を経て'11年スタジオ地図設立。これまでに発表した劇場作品は国内外問わず数々の賞を受賞。『竜とそばかすの姫』も今後、世界展開が控えている



出演
内藤 鈴 / Belle 中村佳穂

久武 忍 成田 凌
千頭慎次郎 染谷将太
渡辺瑠果 玉城ティナ
別役弘香 幾田りら

吉谷さん 森山良子
喜多さん 清水ミチコ
奥本さん 坂本冬美
中井さん 岩崎良美
畑中さん 中尾幸世

ジャスティン 森川智之

恵・知の父親 石黒 賢

ひとかわむい太郎・ぐっとこらえ丸 宮野真守
鈴の母 島本須美
Peggie Sue ermhoi (millennium parade)
知 / 天使 HANA

イェリネク 津田健次郎
フォックス 宮本 充
司会者 牛山 茂
スワン 小山茉美
野球評論家 多田野曜平

鈴の父 役所広司

桝 太一 水卜麻美

徳島えりか 山崎 誠 平松修造 伊藤大海
弘 竜太郎 河出奈都美 石川みなみ 忽滑谷こころ
(日本テレビアナウンサー)

那須晃行 (なすなかにし) 中西茂樹 (なすなかにし) 金ちゃん (鬼越トマホーク) 坂井良多 (鬼越トマホーク)

上石直行 朝井彩加 麻倉ありあ 浅野杏奈
朝日奈丸佳 池田朱那 石井隆之 井上喜生
榎木淳弥 岡田雄樹 落合福嗣 小野寺悠貴
小野将夢 葛西美空 樫本美穂 加藤 糸
兼政郁人 川井田夏海 北川真理奈 木田 祐
北元杏奈 木野日菜 熊谷海麗 黒沢ともよ
光部 樹 香里有佐 小林直人 小林卓斗
小向なる 近藤雄介 近藤 唯 齋藤 潤
櫻井トオル 佐藤美由希 佐藤向日葵 鈴木崚汰
鈴木れい子 諏訪彩花 関 幸司 千本木彩花
髙橋伸也 髙橋菜々美 武田 華 竹本愛菜
田中映美 田中乃愛 田中文哉 田村奈央
隼貝はな 近松孝丞 富城まどか 富田美憂
鳥越壮真 永井将貴 長縄まりあ 中村源太
中村優月 長谷川育美 比嘉良介 菱川花菜
平林瑚夏 廣瀬千夏 福西勝也 ふじたまみ
藤原夏海 星乃圭吾 真木駿一 松木エレナ
三浦千幸 三谷綾子 望月章男 森嵜美穂
森永千才 山口竜之介 悠木 碧 行成とあ
吉田拓真 吉野貴大

Pablo Ibanez Garcia チャンタボン・ブンサワン 平井 健
畠山隆志 奥山悠治 Johanna Oman
Ricky Dario Toda Adrian Howard

竜 / 竜 佐藤 健

制作総指揮
沢 桂一

製作
伊藤 響
田中伸明
菊池 剛
齋藤佑佳

プロデューサー
齋藤優一郎
川村元気
髙橋 望
谷生俊美

制作プロデューサー
石黒裕之

原作
細田 守
「竜とそばかすの姫」(角川文庫刊)

作画監督
青山浩行

CG作画監督
山下高明

CGディレクター
堀部 亮 下澤洋平

美術監督
池 信孝

色彩設計
三笠 修

撮影監督
李 周美 上遠野学 町田 啓

編集
西山 茂

音楽監督 / 音楽
岩崎太整

音楽
Ludvig Forssell 坂東祐大 / 挾間美帆

ミュージックスーパーヴァイザー
千陽崇之

リレコーディングミキサー
佐藤忠治,C.A.S.

スーパーヴァイジングサウンドエディター
勝俣まさとし

CGキャラクターデザイン
Jin Kim
秋屋蜻一 岡崎能士 ippatu
岡崎みな イケガミ ヨリユキ Emmanuel Edeko

衣装
伊賀大介
森永邦彦 (ANREALAGE) 篠崎恵美 (edenworks)

プロダクションデザイン
上條安里
Eric Wong

コンセプトアート
上国料 勇

Tomm Moore Ross Stewart
Alice Dieudonné Almu Redondo Maria Pareja
(Cartoon Saloon)

原画
尾崎和孝 濱田高行 浜洲英喜
稲村武志 八崎健二 小林直樹
坂崎 忠 和田直也 田中敦子
髙橋英樹 高坂希太郎 中鶴勝祥
下司祐也 松原秀典 井上俊之

もああん 奥田明世 紺野大樹 小磯由佳
井関修一 清水恵子 髙木晴美 川名久美子
寺尾洋之 大島塔也 吉岡 毅 丹澤 学
水野良亮 松村祐香 松井啓一郎 加藤 優
福冨和子 川口博史 原 千遥 髙橋美晴
秋元祐美花 永瀬智之 ジュリア デルング 田巻智子
瀬田光穂 髙木麻穂 山本早苗 唐澤雄一
西山薫子 山﨑展義

動画検査
坂詰かよ

秋山訓子 寺田久美子
玉置雅代 長命幸佳 大島明子

動画
DR MOVIE
Jeon Hae-jin Jang Chul-ho Park Hyun-joo Lee So-young
Gong Jin Son Young-joo Kim Boo-kyung Cho Chae-won
Jeong Ju-ri Choi Mi-na Lee Mi-ok Heo Young-jin
Ko Jin-ju Jang Sun-hye Choi Eun-ju Jang Hee-doek
Lee You-jin Lee Min-kyung

スタジオコロリド
竹之内節子 松村舞子 赤木苑緒 西原千恵
田中一葉 小池 響 野口愛美 藤田理子
昆 美菜子 徳留圭太郎 髙橋夏海

maru animation
金 志願 金 慧貞 鄭 多恵 鄭 星銀
趙 允媛 鄭 眞珠 金 世元 徐 栄恩
鄭 垠厚

MAA MOPICS
黄 順河 安 美京

コミックス・ウェーブ・フィルム
手島晶子 松田裕美 竹下 エリカ サオリ
田邊香奈子 真野鈴子 内海佳奈恵

タツノコプロ
千葉紗也 安部由羽花 加藤亨祐
原 南月 林 ひかる

MAD HOUSE
後藤愛香 小林央奈 千田桃花 藤井茉由

コントレール
丸田萌依

中込利恵 富沢恵子 藤森まや 八木綾乃
佐藤瑠美 髙橋夢佳 中嶋智子 室賀由起子
石浦麻美 中村未奈美 宇根谷世哲 田中陽子
一之瀬美鈴 渡辺恵子

原 夏海 山口 杏

色彩設計補佐・色指定・検査
チーフ
駒田法子

忽那亜実 岡田絵美子

仕上げ
wish
奥井恵美子 伊藤敦子 寺島伸弥 天本洋介
千葉陽子 梅村利恵子 古河寿子 山崎久美子
田中恵梨香 泉 貴明 周藤宏太 田中絢佳
今本涼紀 大滝あや 張 涵静 山崎紗良
Nguyen Thi Kim Phuong 木上奈緒 西之園未来 宮迫一成
北沢理絵 石原裕介 水澤铭介 石川直樹

DR MOVIE
Lee Jin-hee Lim Jeong-a Yoo Young-hye Park Se-na
Jung Su-hyun Kim Min-ju Kim Ok-Hee Jung Su-young
Choi So-ri Lee Eun-jeong JO Ye-jin Kwon Min-kyoung

maru animation
王 姫淑 崔 誠淑 田 淑子
牟 美鳳 車 銀珍

SUNRISE BEYOND 福岡スタジオ
喜多原絵理 モリミツ_アキ

スタジオ・ロード
山中真紀子 曽根久美子 水野多恵子 永井 舞
五十嵐 遥 髙木美幸 原田怜旺 住吉 和
神 友梨 坂下美月

チップチューン
堀川佳典 鈴木志穂 森田都世

アスリード
福谷直樹 塩田智聖 満田英里

コミックス・ウェーブ・フィルム
篠原絢子 若井あゆ 松本理紗

吉田小百合

美術監督補佐
大久保錦一
(でほぎゃらりー)

背景
瀧野 薫 中島 理 野村裕樹 本田敏恵
小島あゆみ 芳賀ひとみ 中村琢利子 下村彩日
伊奈淳子 伊奈涼子 矢野きくよ 稲葉邦彦
青木勝志

コミックス・ウェーブ・フィルム
渡邊 丞 廣澤 晃 室岡侑奈
桑原琴美 井澤真緒 根岸駿丞

テレコム・アニメーションフィルム美術部
山子泰弘 新田博史 金森たみ子

CG
デジタル・フロンティア
CGプロデューサー
豊嶋勇作 鈴木伸広 舟橋 俊

CGキャラクターリード
佐藤 傑

CGキャラクターアーティスト
渡邊千瑛 岡田幸子 内野浩次 厳 大鉱
池田直人 池上朋代 金 赫珍 福原みちる
中田 伸 壷屋 翔 福田亘太郎 姜 貞延
Leow Wei Liang 豊山洋祐 糸数弘樹

CGバックグラウンドリード
源 良太 張替 賀 崔 恩鍋 魏 晨晨

CGバックグラウンドアーティスト
Guillaume Riondel 川口 聡 久野一樹 宋 良鵬
神谷泰輝 福地有希 増井佑姫 黒岩咲良
サティーパ チンタナ 中澤 勤 土屋 謙 Shamina Ulyana

マットペイントアーティスト
島田美菜子

リギング&シミュレーションリード
栁澤孝幸 小口 航

リギング&シミュレーションアーティスト
小山 憩 櫻井 皓 井上佳威 三浦晃仁
須田圭一 有働孔明 范 曉凱 楊 心雅
白川賀悟 荒岡幸平 髙永裕人 瀬島章宏
吉野将司 田中寛隆

CGアニメーションスーパーバイザー
藤松幸伸 亀川武志

CGアニメーションリード
山田洋介

CGアニメーションアーティスト
松川秀治 原武桃希 金井孝真 石丸 潔
赤間康隆 黒木聡一郎 佐藤捷太 鈴木潤平
畑 慎一郎 本池英祐 宮内陽子 渡部 涼
田中 悠 恵村嘉之 山口髙平 松本春香
岩渕智美 大橋楽実 Bigot Wilfried 大澤修一
佐渡祐一郎 宮脇倫紀 軽尾航太 香川晃澄
勝田哲平 得丸尚人 羽場紗代子 東郷拓郎
太田杏奈 坂本 洋 山口圭二

フェイシャルリギング&フェイシャルアニメーションリード
高尾翔英

フェイシャルリギング&フェイシャルアニメーションアーティスト
石山健作 虫上昌宏 熊井実紗
市村正一 亀山路加

クラウドリード
飯田拓也

クラウドアーティスト
浅野晃汰 伊集朝用

エフェクトリード
松井孝洋 伊藤 源 草本健介
角田 陸 柄木田 丞 松本 貴

エフェクトアーティスト
Lee Peng Koon 福田智也 横本怜弥 喜多隼人
吉岡春樹 峯 滉基 徳田斉也 江見祐哉
東林拓哉 杏本佐綺 髙林 寛

ショットワークリード
安藤弘樹

ショットワークアーティスト
趙 玹紀 潘 孝準 市川未菜実 井上卓也
大嶋美生 Bhaskar Reddy Vijay 柳沼里美 毛利勝一

コンポジットリード
小野寺 丞 友村 亮

コンポジットアーティスト
谷 雄介 村尾治紀 野村沙矢 齋藤史佳
山田紘士 玉木聖海 川島健太 河口 遼
吉島 光 中山貴仁 朱本隆聖 嵩尾礼美
三宅 仁 池田正憲 大塚康弘

スペシャルサンクスCGディレクター
川村 泰

モーションキャプチャーユニット
越田弘毅 栗田亜弥 齋藤達也
佐伯勇輔 勝間健太

振付 / モーションアクター
藤本雅子

アニメーションリファレンスアクター
寺田華佳 山本啓之

テクニカルディレクター
福田 啓 齊藤 弘 山口泰史 森本 厚
西垣貴広 市川智道 保科 功 松山将太

システム管理
倉地忠彦 森田 誠 田村佳大 西村翔伍

制作デスク
永濱香織 立田洋介

プリプロダクションコーディネーター
小楢山青道 遠藤寛之

プロダクションコーディネーター
佐野実波 紀 珍如 マトス美保
栗原智香 藤井哲明

プロダクションマネージャー
米山愛子 王 鵬 吉兼尚聡
土谷菜緒 髙場咲衣 小杉周太

Digital Frontier (Taiwan) Inc.
CGキャラクターアーティスト
藍 光平

プロダクションマネージャー
闕 銘樺 劉 鍾羅

CGプロデューサー
先崎 亘

GEMBA
CGプロデューサー
吉村剛久 田村貴裕

CGディレクター
丸山慎平 桑原 真

テクニカルディレクター
水橋啓太

CGモデラー
荒井己太郎 福田雄亮

マットペインター
羽毛田信一郎

コンポジットリード
畠山貴匡

コンポジター
中村知也 Bui Minh Nguyen 高梨隼人

アニメーションリード
服部泰宏

アニメーター
小林愛里 西本ゆきほ

プロダクションマネージャー
大塚優奈

MORIE
CGアニメーションリード
丹原 亮

CGアニメーションアーティスト
東 孝太郎 菅原悠也 小川光悦 的場一樹

プロダクションマネージャー
大野陽祐

CGプロデューサー
森江康太

グラフィニカ
CGアニメーションリード
宇野 剛

CGアニメーションアーティスト
熊谷奈々子

テクニカルディレクター
小宮彬広

プロダクションマネージャー
高瀬康次

CGプロデューサー
森口博史

イメージ・ロジック
CGアニメーションリード
伏見涼生 林 聖也

CGアニメーションアーティスト
横山 勤 和田紘明 鴨田 航
石田君志 山本 昂 寿福 廉

コンポジットリード
塚本竜也

コンポジットアーティスト
秋山和哉 金元省吾 日比野滉太

CGプロデューサー
安田拓二

AstroBros.
CGディレクター
佐々木 涼

CGリードアニメーター
高橋鎮彦

CGアニメーター
野中正孝 湊 隆之 石田竜介
相澤和佳子 大竹祐次 本岡宏紀

2Dエフェクトアニメーター
朝倉竜也

プロダクションマネージャー
西山達也

リズ
CGアニメーションリード
岡元健司

CGアニメーションアーティスト
白井尚美 福田貴将

CGアニメーションマネージャー
青地正高

スタジオカラー
CGアニメーションアーティスト
仲眞良一

BIGFOOT
CGアニメーションアーティスト
熊木周平

TYFFON
アニメーションスーパーバイザー
高橋貴博

アニメーター
ハンジ ジョゼ

ラビス
ディレクター
江澤和仁

CGアニメーションアーティスト
嶋田健人 深田安莉

CGプロデューサー
平田 徹

カンナジャパン
CGアニメーションアーティスト
片田博之 原田修吾

CGプロデューサー
渡邉雅優 内田英武

StudioGOONEYS
リギング&シミュレーションアーティスト
砂村洋平

CGプロデューサー
初鹿 悠

STUDIO JOIN
リギングリード
ペ ジェチョル

リギングアーティスト
ユ ヒョナ 金 哲永 イ ヒョンホ

タイプゼロ
CGプロデューサー
齋藤恵太

アニメーションアーティスト
市川 亮

リギングアーティスト
青木久和

デジタルアーティスト
西川絵梨奈 小西美優 宮本晴永
友原好将 帰路野斗架

CGアニメーションアーティスト
長谷川 緑

リブゼント・イノベーションズ BACKBONE事業部
リギングアーティスト
海老名芳記 中川幸司

シミュレーションアーティスト
田淵玲児

グリオグルーヴ リンダチーム
エフェクトリード
今宮和宏

エフェクトアーティスト
北村祐也 酒見直宏 労 暁俊 荻島 準

CGプロデューサー
木村淳也

Megalis
VFXスーパーバイザー
Daniel Perez Ferreira

エフェクトスーパーバイザー
山下隼平

エフェクトアーティスト
濱口綾大 浦上菜々子

コンポジター
加藤文幸

プロダクションコーディネーター
市村佳代

アニマ
コンポジットアーティスト
中島由紀惠 Marine Boudry Frank Medgyesy 三山一男

CGプロデューサー
木村直人

ビートルスタジオ
アニメーションアーティスト
李 晧 劉 夕楊 王 觀龍 阮 斌
薛 金玲 安 超 劉 曉偉

プロダクションマネージャー
孫 長明 穆 潔 和田凛花

和風アニメーション
Spineアニメーター
山口なつみ
プロダクションマネージャー
江上菜那子

Live2D Inc. / Live2D Creative Studio
Live2D演出
霊井聖司

Live2Dディレクター
國定みゆき 中山成美 石濱那美

Live2Dデザイナー
田河絵美 川島実美 仲間晶子 川上遼太
茶谷亜有美 劉 青陽 滝澤初美 江島 遥
木村 望 佐々木 南 中嶋大樹 林 苗
閔 智宏 吉川千尋 加藤 尚 大塚愛美
小川ひかる 塚本亜美 利根彩月

Live2Dテクニカルディレクター
宮下卓也
プロダクションマネージャー
高橋梨沙子 八木 薫

マネージャーアシスタント
緒方雄大
プロデューサー
石川源次郎
Live2D開発リーダー
佐藤健一

Live2D開発エンジニア
伊東拓也 今井勇太 中村 幹
嶋崎一成 渡邊惠大

Live2D開発テクニカルアーティスト
稲田修一 笹康正敏

CG協力
日本電子専門学校 / ファウンドリ / 国土地理院ウェブサイト
ゼンリン / ROOTS / Heibonsha.C.P.C / アフロ

撮影
チップチューン
山本 聖 三上颯太 君島悠也

スタジオカラー
平林奈々恵

STAR Laboratories
松向 寿 伊藤佳恵 土屋雅伸
許 佑知 中島涼雅 坂野正弥

撮影管理
熊澤祐哉

撮影協力
小川克人

CG
チップチューン
さいとうつかさ 根本繁樹 高屋舖将司

ラインテスト
ダンガン・ピクチャーズ
李 賢貞 横井惟織 邱 睿哲 陳 向庭

編集スタジオ
REAL-T

編集助手
仙土真希

デジタルシネマスタジオ
キュー・テック

オンライン編集
南 綾香 櫻井理恵

カラリスト
庄司光裕

デジタルシネマエンジニア
市原道宏

テクニカルスーパーバイザー
山井哲也

スタジオコーディネーター
田畑孝之 白井基記

メインテーマ
「U」
millennium parade × Belle

Music & Lyrics：常田大希
Vocal：Belle（中村佳穂）
Timpani, Drum line snares, Marimba, Gran cassa & Cymbals：石若 駿
Horn arrange, Trumpet, A.Sax & Flute：MELRAW
Piano & Synthesizer：江崎文武 Trombone：川原聖仁 Horn：濱地 宗
Beat Programming & all other Instruments：常田大希
Recording & Mixing：佐々木 優
（ソニー・ミュージックレーベルズ）

劇中歌

「心の瞳」
作詞：坂田おさむ 作曲：三木たかし 編曲：榊山貴子
歌：杉並児童合唱団
©1991 WATANABE MUSIC PUBLISHING CO., LTD.

「Blunt Words」
作詞・作曲・編曲：Ludvig Forssell
歌：ermhoi

「歌よ」
作詞：中村佳穂
作曲・編曲：Ludvig Forssell
歌：中村佳穂

「いざ、リラを奏でて歌わん」
(Traditional)
歌：森山良子 中尾幸世 坂本冬美
岩崎良美 清水ミチコ 中村佳穂

「心のそばに」
作詞：細田 守 中村佳穂 岩崎太整
作曲：岩崎太整 編曲：岩崎太整 坂東祐大
歌：中村佳穂

「はなればなれの君へ Part1」
作詞：細田 守 中村佳穂 岩崎太整
作曲・編曲：岩崎太整
歌：中村佳穂

「はなればなれの君へ Part4」
作詞：細田 守 中村佳穂 作曲：岩崎太整
編曲：岩崎太整 Ludvig Forssell 坂東祐大
歌：中村佳穂

「はなればなれの君へ（reprise）」
作詞：細田 守 中村佳穂 岩崎太整
作曲：岩崎太整 編曲：岩崎太整 坂東祐大
歌：中村佳穂

『竜とそばかすの姫』オリジナルサウンドトラック
（ソニー・ミュージックレーベルズ）

ミュージックミキサー / ダイアログエディター
佐藤宏明（molmol）

レコーディングエンジニア
湯井良晶 村松 健 星野文男 山田和範

ミュージックエディター
田中章義

オーケストラコーディネート
前久保 諒

オーケストレーター
戸田信子 侘美秀俊
青柿将大 後藤元信 長谷川 雙
前川 泉 中橋祐紀 渡立裕矢

演奏
Ensemble FOVE
Tomas Hörnberg 小川慶太 小畠幸法
渡辺シュンスケ 鈴木正人 坂田 学
玉田豊夢 ピエール中野
庵原良司Brass 加納奈実 半田信英
京都橘高等学校吹奏楽部

合唱
London Voices / Director Ben Parry / 杉並児童合唱団
『竜とそばかすの姫』エキストラシンガーズ

音楽レコーディングスタジオ
所沢市民文化センターミューズ アークホール Abbey Road Studios
VICTOR STUDIO Bunkamura Studio Studio Tanta

音楽制作協力
加藤信之 荻原和音 二宮 愛
横山満子 藤澤幸義子 江原優美香
Jean-Christophe Chamboredon
日本テレビ音楽 メロディフェア

録音アシスタント
倉島玲美

Dialog Editor
鄭築寿文

Lead Foley Artist
岡瀬晶彦

Foley Artists
勝亦さくら 伊東 晃

Foley Editor
長谷川 剛

Sound Editor
飯島啓実

音響協力
ダイナストーン

録音スタジオ
サウンドインスタジオ

ダビングスタジオ
東宝スタジオ

スタジオエンジニア
竹島直登

テクニカルサポート
越 真一郎

東宝スタジオコーディネーター
立川千秋 早川文人 西野尾貞明

音響制作
今西栄介 齋藤祐樹
（ソニルード）

キャスティングディレクター
増田悟司 大口星子
（ユニークブレインズ）

助監督
守 泰佑

演出助手
仲野 良

演助補佐
岡田 彩

制作チーフ
左近雅美

動画・仕上げ担当
高井雄馬

CG・撮影担当
四方 陸

美術担当
須田みづき

作画担当
白須陽太 高山洋輔

制作担当
中目貴史

制作補佐
高原久弥 福田一夫 斉藤伸之介 谷口英久
並木大輔 青木沙彩 森永裕人 秋山 慈

制作管理
瀧 真砂里 笠井恵理

システム
林 雄吾 真水洋介 土田栄司

制作協力
スタジオポノック / ENISHIYA / CLAP / ピクシブ
Production I.G / スタジオカラー / OLM / スタジオヴォルン
Yostar Pictures / たくらんけ / ニトロプラス / OpenToonz
D-COLORS / MAPPA / 神風 / CloverWorks

取材協力
永田 聡 玉城絵美
(H2L)

高知県観光コンベンション協会 / 高知県立歴史民俗資料館
仁淀ブルー観光協議会 / いの町観光協会 / ふれあいの里柳野
日高村立能津小学校 / 高知学芸中学高等学校
高知県立高知西高等学校 / 高知県立高知丸の内高等学校カヌー部
高知県立高知国際中学校・高等学校
カトリック中島町教会 / 四国旅客鉄道 / 能津未来 / 日高村教育委員会
高知県 / 高知県立牧野植物園 / どんぐり不動産
四国八十八景実行委員会 / 琴平バス / 国清寺

濱川商店 / 西岡酒造店 / 亀泉酒造 / 司牡丹酒造 / 高木酒造 / 土佐鶴酒造
酔鯨酒造 / 高知酒造 / 仙頭酒造場 / 有光酒造場 / 無手無冠 / 菊水酒造 / 松尾酒造

東京都立武蔵高等学校 / 東京都立武蔵高等学校附属中学校 / 東京都立西高等学校
茨城県立大洗高等学校 / 栃木県立さくら清修高等学校 / 日本体育大学

アートビオトープ那須 / 沼津倶楽部 / 函館カトリック元町教会
EN-Joy Sisters / 栃木県フィルムコミッション / スクリーンバリュー
杉並区子ども家庭支援センター / アルダーインターナショナル
日東紅茶 / 教育芸術社 / グローバルプランニング / カスピアン吉祥寺
県交北部交通 / ヤマハ / ヤマハミュージックジャパン
ヤマハミュージックエンタテインメントホールディングス
宮地楽器 ららぽーと立川立飛店 / アテールバレエスタジオ
武蔵野市フィルムコミッション / 杉並区産業振興センター観光係 / 川崎市

書影協力
筑摩書房 / 講談社 / 日本経済新聞社

翻訳協力
日本映像翻訳アカデミー
李 寧

アウラ
鈴木厚多 熊谷真弓

Strangely Compelling Multimedia, Inc.
Mike McNamara Gail Salamanca 細田加奈子 守屋優司
Bean King Jessica M. Chavez Alina Salamanca Erich Schuler

デザイン協力
島田乃梨子 石井 弓 羽毛田大智
浅沼恵美 戸谷昂平 和久智穂
山村れえ 絵を描くPETER 王 雨佳 PALOW.

Creators in Pack
児玉裕之 よねくらあい

ディブレックス
今村美緒

宣伝プロデューサー
林原祥一

宣伝
小山田 晶 小島杜詩 秋山智美 上野美穂
田中祥子 前田理沙 安武あづみ 山口泰弘
小塚雅也 大高 茜

予告編演出 / OPタイトル
隅田結子

予告編制作
馬川亜希 林崎ともみ

宣伝ビジュアル
佐々木志帆 小林典治

公式ウェブサイト
松本博貴 加藤美帆 小山恭子 吉田信次

メイキング
飯島幸子 岩澤 巧 神宮つとむ

製作デスク
平方真由美

広報
重松 愛

アソシエイトプロデューサー
町田有也
[illegible]山 璧 岡崎真美
笠原周造 吉岡拓也
Yohann Comte

商品事業
宮沢恵美

アーカイブ事業
岡倉レティシャ

出版事業
藤田孝弘 山本有希子 足立雄一

音楽事業
平川智司

番組事業
嶋田 青 カタオカ パウラ 西山真優
石井理恵子 堀内音々

海外事業
田中ハリー久也
木村飛鳥 佐藤直子
古山真由美 田 満

INTERNATIONAL SALES
CHARADES

Sales Agent
Carole Baraton Pierre Mazars Jean-Félix Dealberto

Head of Business Affairs
Pauline Boucheny
Festivals Manager & Sales
Nicolas Rebeschini
Coproductions Manager
Jonas Benhaiem

Marketing Manager
Mathilde Martin
Marketing & Festivals Coordinator
Margaux Namura
Acquisitions Manager & Sales Coordinator
Lucie Desquiens

海外イベント・商品事業
外川明宏 Juhyue Yi

海外翻訳出版事業
河野美由紀 天野智子 桃野真希 石川耕香里

国内法務
四宮隆史 秋山 光

海外法務
内藤 篤 村上斐子

会計税務
上住敬一 久野克好 岡庭智子
浅川晴香 福島正浩

タイアップ協力
北川俊介 大角 誠
諸岡省吾 岩橋 康 田中 敏
柳 貴男 細谷まどか

『竜とそばかすの姫』サポーターズ
明石広人 秋山健一郎 天野英明 有田和生
池田健司 一色彩加 岩佐直樹 長田 宙
小野隆史 梶田昌史 菅野香織 小塩真奈
小布施顕介 青山嘉伸 佐藤貫博 清水裕美
白川大介 関根龍太郎 髙橋雄一 中西 健
中野孝法 中山大輔 原 司 肥後祥子
久道 恵 福井雄介 三浦俊明 向笠啓祐
村松美咲 森川由梨 吉田 検 吉田和生
渡辺友紀子

楠本真鈴 ウルジイバト ナランビレグ 山内実夏 森上翔子
佐藤大我 大川 宏 丸山佳純 室谷奈瑠美
大西浩喜

五十嵐剛至 内藤滑英 鳩岡桃子 長山俊輔
板井 亮 永合弘乃 田中奈津子 池嶋洋一
新川夏子 栗本直彦 岡崎良太 下田桃子
三橋孝幸 尾形光広 土居千明 伊吹友里

石津尚人 大澤潤一郎 小野紗絵子 菅野優香
工藤幸美 國分敬哲 児島玲奈 真田毅彦
関 京子 武井成浩 寺本幸央 永井公成
中尾博隆 平賀昭彦 山口冬弥 吉田明穂

スペシャルサンクス
井上伸一郎 杉山 剛 市川 南
中山良夫 奥田誠治 門屋大輔
天野昌直 五十嵐 慶 池田大悟 伊澤良樹
石井 等 石川英嗣 石川光久 石川 祐
石原 斉 出永佑典 伊藤彰宏 伊藤郷平
伊藤奈菜 伊藤龍太郎 岩田泰河 伊吹ライラ
生出朋弘 岡田真理 緒方智幸 岡本浩志
小川洋之 堅田真人 川上茉衣 國宗篤史
古賀和樹 古島裕己 小林 毅 齋藤俊一郎
斉藤雅人 酒井雄一 坂元英樹 櫻井圭記
佐藤真澄 佐藤令侑 澤本嘉光 塩井雅子
杉山香織 鈴木克彦 鈴木浩之 数土直志
髙橋晶子 竹田裕貴 田島 健 玉土 晃
塚田美菜実 中井高司 長島 慎 南雲康次
南條悦子 奈良井昌幸 西田 弓 西村義明
韮澤隆人 畑中朋子 林 美千代 氷川竜介
平井邦彦 平岡 咲 藤田 道 藤原俊輔
細井駿介 松尾亮一郎 丸山正雄 水本晋平
三田圭志 三原拓郎 宮脇修一 武藤祥生
本村 遊 森屋聖司 諸澤昌男 八木正人
山川道子 山口美和 由木尚允 吉田雅彦
和氣澄賢 濃邊宏行 和田麻衣 王 立羽
Charles Solomon Jamie Keztarian Bolio Jeong-Gyun Jeong Tony Elison

『竜とそばかすの姫』共同事業体
日本テレビ放送網
飯沼伸之 伊藤卓哉 佐藤麻衣子
桑原佳子 中谷敏夫 北條伸樹

NTTドコモ
山内博隆 野見山 晨 松永愛子
鮎飽 心 佐藤なつき

KADOKAWA
堀内大示 工藤大丈 青柳昌行
ブックウォーカー ムービーウォーカー 角川メディアハウス
橋場一郎 五十嵐淳之 篠崎文彦

スタジオ地図
小池由紀子

『竜とそばかすの姫』プロモーションパートナーズ
東宝
松岡宏泰 上田太地 江見威彦
稲垣 優 鎌田周平 尾村明洋

読売テレビ放送
高津英泰 宮本典博 前西和成
今渕泰史 福士まりか 龍神秀一

電通
石川 豊 武田京市 柏瀬確二
島田康弘 鈴木将真 栗原優太

博報堂DYメディアパートナーズ
磯村美樹 野村明男 鴨槇 亮
田中豪太 岩田拓也

ジェイアール東日本企画
弓矢政法 相原 勉 鈴木寿広
岡本 監 川鈴木伊吹

ローソンエンタテインメント
渡辺章仁 盛谷尚也 鈴木みさき
鈴木莉歩 福田真巳 白井明子

読売新聞社
安部順一 石井邦房 川端樹良
小林精花 土屋慎一郎 杉原太郎

ムービック
園枝信吾 長谷川嘉範 三浦 史
宮本広樹 石賀ちひろ

札幌テレビ放送
茅野 洋 松野 史 金川隼人

ミヤギテレビ
昆野俊行 吉岡志朗 萱場真太郎

静岡第一テレビ
加藤智啓 蓋科孝博 栗原 晨

中京テレビ
森 要治 加藤哲朗 横井一輝

広島テレビ
佐々木敏紀 畠山研一郎 藤村直己

福岡放送
廣瀬健一 筒井明彦 木寺道明

青森放送
西田麻紀 佐々木 渉

テレビ岩手
畑山 篤 齋藤恵子

秋田放送
加賀谷 秀 宮川拓実

山形放送
鈴木啓祐 高橋 学

福島中央テレビ
黒江秀一 岡 義秀

テレビ新潟放送網
羽田 朗 小林 健

テレビ信州
吉野輔人 宮田和弥

山梨放送
吉岡俊昭 山田 歩

北日本放送
河原哲志 本田隆生

テレビ金沢
築田和夫 森内政樹

福井放送
重盛政史 鈴木千代志

日本海テレビ
森谷祐子 山根 睦

山口放送
藤村 剛 稲垣 衛

四国放送
湯浅雅人 小西誠一郎

西日本放送
和家 剛 十鳥真理

南海放送
山内孝雄 宮部 選

高知放送
田中正史 伊東宏隆

長崎国際テレビ
森下豊邦 高木勇治

熊本県民テレビ
杉本敏也 前田周平

テレビ大分
工藤晴久 三浦壽生

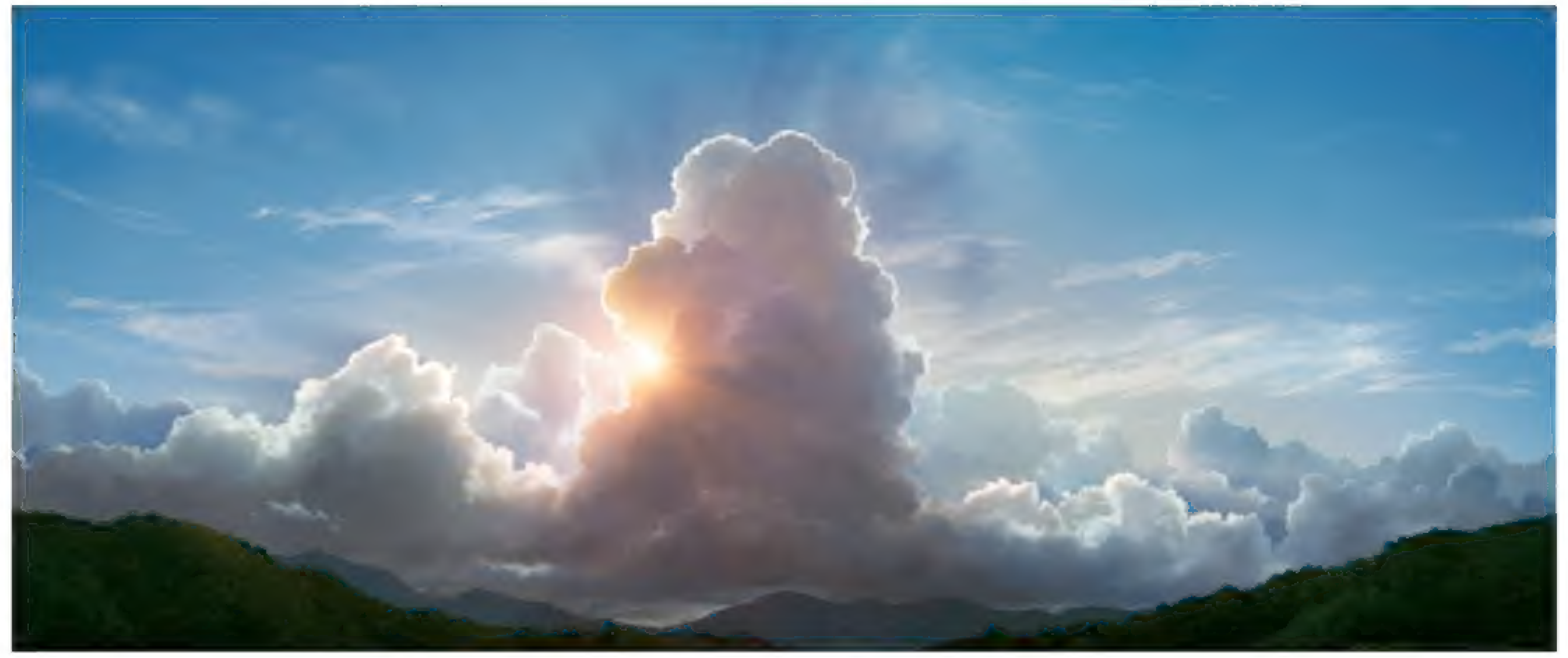
テレビ宮崎
原口博己 成合晶登

鹿児島読売テレビ
伊佐治 健 久松聡幸

配給
東宝

企画・制作
スタジオ地図

監督・脚本
細田 守



取材、構成、執筆
ワダヒトミ
野崎透
宮昌太朗
山下卓
川畑剛
前田久

制作
国井麻友

営業
赤木美千子

校閲
アドリブ

デザイン
designCREST
朝倉哲也
清水大輔
田畑善行
稲垣好重
保見千衣子

撮影
大川晋児
島田香
田上富實子

ヘアメイク
富塚明寿美／中村佳穂
宮本愛（yosine.）／成田凌
光野ひとみ／染谷将太
岡田いずみ(KiKi inc.)／玉城ティナ
YOUCA／幾田りら
古久保英人（Otie）／佐藤健
Chica（C+）／宮野真守

スタイリング
北村道子／中村佳穂
伊藤省吾（sitor）／成田凌
清水奈緒美／染谷将太
宮澤敬子（WHITNEY）／玉城ティナ
藤本大輔(tas)／幾田りら
橋本敦（KiKi inc.）／佐藤健
横田勝広（YKP）／宮野真守

編集
鳩岡桃子
石脇剛　角清人　松坂豊明

協力
高橋望
町田有也　重松愛　左近雅美（スタジオ地図）
田中祥子　前田理沙（東宝株式会社）
千陽崇之（スタジオ地図LLP）
今西栄介（ソニルード）
小杉尚弘（図書印刷株式会社）
藤田孝弘　笠原周造　吉岡拓也　板井亮
永合弘乃　山本有希子　内藤澄英

竜とそばかすの姫

オフィシャルガイドブック

編：ニュータイプ

